YAMAHA

PORTATONE

PSR-3000 PSR-1500

OWNER'S MANUAL

Különleges információ

A készülék elemekkel vagy egy külső áramforrásról (adapter) működik. Ne üzemeltesse azt más áramforrásról mint amit a kezelési útmutató előír, vagy ami a készülék hátulján fel van tüntetve, illetve amit a Yamaha ajánl.
A terméket csak a saját felszereléseivel használja, illetve a Yamaha által ajánlott állványokkal és rack-el. Ha állványt, rack-et stb. használ győződjön meg arról, hogy minden a tartozékokhoz tartozó biztonsági előírásnak és ajánlásnak eleget tegyen a készülék épségének érdekében.

Az útmutatóban található információk a kiadás pillanatában helytállóak. Ennek ellenére a Yamaha cég fenn tartja magának a jogot a specifikációk figyelmeztetés és kötelezettségek nélküli változtatására a már meglévő egységek frissítésének érdekében.

A termék önmagában, vagy előerősítővel és fejhallgatóval illetve hangfalakkal kombinálva képes lehet olyan hangszintek (hangnyomások) produkálására amik maradandó halláskárosodást okozhatnak. **NE** működtesse azt hosszú ideig magas hangerőn illetve olyan hangszinten amely bántó lehet. Ha zavarokat vagy csengést észlel a hallásában azonnal konzultáljon egy audiológussal.
FONTOS: Minél nagyobb a hangerő annál rövidebb idő után történhet károsodás.

Figyelem:
Azokat a szerviz díjakat amik az esetleges funkciók és effektek működésével kapcsolatos hozzá nem értésből származnak (miközben az egység rendeltetésszerűen működik) a gyártó garanciája nem fedezi, így azok az üzemeltető (tulajdonos) felelősségi körébe tartoznak. Kérjük tanulmányozza gondosan a kezelési útmutatót és konzultáljon kereskedőjével, mielőtt a szervízszolgáltatásokat igénybe veszi.

KÖRNYEZETI HATÁSOK:
A Yamaha azon fáradozik, hogy olyan termékeket állítson elő amik egyszerre felhasználó és környezetbarátok. Őszintén hisszük, hogy termékeink és a módszer ahogyan előállítjuk azokat megfelelnek ezeknek a célkitűzéseknek. A vonatkozó jogszabályok előírásaival és szellemiségével egyetértésben a következőkre hívjuk fel a figyelmet:

Szárezelem:
A termék TARTALMAZHAT olyan szárazelemet ami nem tölthető és gyárilag be van építve. Ezeknek az elemeknek az átlag életkora körülbelül öt év. Ha cseréjük szükségessé válik, kérjük vegye fel a kapcsolatot egy képesített szerviz szakemberrel.
Ezen kívül a termék tartalmazhat hagyományos szárazelemeket, amik közt lehetnek tölthetők is. Töltés előtt győződjön meg arról, hogy az elemek valóban tölthetőek-e és a töltő megfelel-e a töltendő elemek előírásainak.
Ne használjon különböző típusú elemeket egymással vagy használt elemeket újakkal.
Az elemeket MEGFELELŐEN KELL telepíteni. A helytelenül telepített vagy rosszul illeszkedő elemek túlmelegedhetnek, burkolatuk elrepedhet.

Vigyázat:
Ne próbálja szétszedni vagy elégetni az elemeket. Tartsa azokat gyerekektől elzárva. Elemet csak hatóságilag kijelölt helyen dobjon ki.

NÉVTÁBLA:
A névtábla a termék alján található. A modell szám, gyártási szám, hálózati specifikációk, stb. a névtáblán vannak feltüntetve. A modell számot, gyártási számot és a vásárlás időpontját célszerű feljegyezni és az útmutatót megőrizni:

Model: _____

Gyártási szám: _____

Vásárlás időpontja: _____

Kérjük őrizze meg az útmutatót!

FIGYELEM

Kérjük gondosan olvassa el mielőtt tovább menne!

Figyelmeztetés!

Kérjük mindig tartsa szem előtt a biztonsági előírásokat és megfelelő elővigyázatossággal járjon el, hogy az áramütés, rövidzárlat, tűz vagy egyéb balesetek okozta esetleges komolyabb vagy akár halálos sérüléseket elkerülje!

Áramellátás/AC adapter

- Csak pontosan az előírt nagyságú feszültséggel szabad táplálni a hangszert. A szükséges feszültség nagyság a hangszer névtábláján van feltüntetve.
- Csak az előírt típusú adaptert használja a hangszerhez (PA-300 vagy ezzel egyenértékű adapter a Yamaha ajánlásával). Más adapterek használata túlmelegedéshez, a hangszer károsodásához vezethet.
- Ellenőrizze és tisztítsa meg rendszeresen az elektromos csatlakozót.
- Ne helyezze el úgy az egyenáramú adaptert, hogy a vezetéke valamilyen hőforráshoz közel essen (radiátor, stb). Ne hajlítsa meg a vezetéket szélsőségesen, ne helyezzen rá súlyos tárgyakat és ne helyezze azt olyan helyre ahol ráléphetnek.

Ne nyissa ki!

- Ne próbálkozzon a hangszer szétszedésével a belső alkatrészek kiszerelésével vagy bármiféle módosításával. A hangszer nem tartalmaz felhasználó által javítható alkatrészeket. Ha működési hibát vagy zavart észlel, azonnal kapcsolja ki a hangszert és minél előbb vizsgáltassa meg egy képesített Yamaha szerviz szakemberrel.

Nedvesség

- Óvja a hangszert esőtől. Ne használja víz közelében vagy párás, nedves körülmények közt. Ne helyezzen rá olyan edényt vagy tároló eszközt, amiből folyadék juthat a hangszer nyílásaiba.
- Sose nyúljon az elektromos vezetékhez vizes, nedves kézzel.

Tűzveszély

- Sose helyezzen nyílt lánggal üzemelő eszközt a hangszerre, mert az könnyen tüzet okozhat (pl. gyertya).

Ha rendellenességet észlel

- Ha a váltóáramú adapter csatlakozója, vezetéke elkopik vagy megsérül, ha hirtelen hangvesztés áll elő a hangszer használata közben, vagy ha bármilyen rendellenes szagot, füstöt észlel azonnal kapcsolja ki a hangszert, húzza ki az adaptert a konnektorból és minél előbb vizsgáltassa meg a terméket egy képesített Yamaha szerviz szakemberrel.

⚠ Vigyázat!

Kérjük mindig tartsa szem előtt a biztonsági előírásokat és megfelelő elővigyázatossággal járjon el, hogy az áramütés, rövidzárlat, tűz vagy egyéb balesetek okozta esetleges komolyabb vagy akár halálos sérüléseket elkerülje!

Áramellátás/AC adapter

- Az adaptert csatlakoztatáskor vagy kihúzáskor mindig a dugónál fogja meg, sose húzza a vezetéknél fogva.
- Ne használjon elosztót az erősáramú csatlakoztatáshoz, mert az csökkentheti a hangminőséget, és túlmelegedést okozhat az elosztóban.
- Ha nem használja a hangszert vagy ha elektromos vihar fenyeget húzza ki az adaptert az erősáramú hálózatból.

Elhelyezés

- Ne tegye ki a hangszert túlzott porosodásnak, vibrációnak, szélsőséges hidegnek vagy melegnek (napsütés, radiátor, stb) mert az esetleg a külső fedél vetemedéséhez vagy a belső egységek károsodásához vezethet.
- Ne használja a hangszert más elektromos berendezések közvetlen közelében, mint például televízió, rádió, hangfalak, mobiltelefon stb. mert interferenciák keletkezhetnek, amik zavarokat okoznak a berendezések működésében.
- Ne helyezze a hangszert labilis pozícióba ahonnan véletlenszerűen leeshet, feldőlhet.
- A hangszer mozgatása előtt húzza ki az adaptert és az összes kábelt.
- Csak az előírt állványokat használja a hangszer tartására. Az állványokat csak a saját alkatrészeivel szerelje, ellenkező esetben a belső alkotóelemek rongálódhatnak, ami az állvány összecsuklásához vezethet.

Csatlakoztatás

- Mielőtt a hangszert más elektromos berendezéssel összekötné, áramtalanítsa azokat. Az áram be- és kikapcsolása előtt mindig vegye vissza a hangerőt minimumra az összes berendezésen. A hangerő visszaállításakor óvatosan járjon el. A hangszer megszólaltatása közben fokozatosan, lassan emelje a hangerőt a megfelelő szintig.

Karbantartás

- A hangszer tisztításához puha, száraz rongyot használjon. A tisztításhoz ne használjon hígítót, oldószert vagy vegyi anyaggal átitatott törlőrongyot. Ne tartson a hangszeren vinil, műanyag vagy gumi tárgyakat, mert azok elszínezhetik a burkolatot és a billentyűket.

Kezelés

- Ne nyúljon kézzel a hangszer nyílásaiba.
- Sose helyezzen vagy ejtsen papír, fém vagy egyéb tárgyakat a nyílásokba vagy a billentyűk közé. Ha ez mégis megtörténik azonnal kapcsolja ki a hangszert, áramtalanítsa azt és minél előbb vizsgáltassa meg egy képesített Yamaha szakemberrel.
- Ne támaszkodjon a hangszerre és ne helyezzen nehéz tárgyakat arra, illetve a billentyűket, kapcsolókat és csatlakozókat ne terhelje nagy erővel.
- Ne működtesse a hangszert maximális, vagy zavaróan nagy hangerőn hosszú ideig, mert az maradandó halláskárosodást okozhat. Ha zavarokat vagy csengést észlel a hallásában azonnal konzultáljon egy audiológussal.

Adat mentés

Adat mentés és biztonsági másolat készítés

- Az alul felsorolt adat típusok a hangszer kikapcsolásával elvesznek. Ezeket az adatokat el tudja menteni a hangszer memóriájába a kijelző USER pontján keresztül, floppy lemezre, SmartMedia kártyára vagy megfelelő külső adathordozóra.
    - Felvett/Szerkesztett dalok
    - Létrehozott/Szerkesztett stílusok
    - Szerkesztett hangok
    - „Egyérintős” beállítások
    - Szerkesztett MIDI beállítások

Hibás működés illetve rendszer zavar esetén a USER pontban elmentett adatok elveszhetnek. A fontosabb adatokat mindig mentse floppy lemezre, SmartMedia kártyára vagy külső adathordozóra.

Ha a kijelző egyik oldalán beállításokat változtatunk majd kilépünk az oldalról a Rendszer Beállítás adatai (System Setup Data) automatikusan mentődnek. Ugyanakkor ezek a szerkesztett adatok elveszhetnek ha kikapcsoljuk a hangszert még mielőtt kilépnénk az oldalról.

A Yamaha cég nem vonható felelősségre olyan károk miatt amik helytelen használatból, a hangszeren történt változtatásokból illetve adat vesztésből vagy megsemmisülésből származnak.

Mindig kapcsolja ki a hangszert ha az éppen nincs használatban!

Egy minimális elektromos áram akkor is átfolyik a hangszeren, ha az „STANDBY” (készenléti) állapotban van. Ha hosszú ideig nem használja hangszert húzza ki az AC adaptert a fali csatlakozóból!

Gratulálunk Önnek a *Yamaha PSR-3000/1500* megvásárlásához!

Tanulmányozza gondosan ezt az útmutatót miközben az új *PSR-3000/1500* -t használja, annak érdekében, hogy a hangszer nyújtotta lehetőségeket maximálisan kihasználhassa. Őrizze meg gondosan ezt az útmutatót, hogy a későbbiekben is segítségére lehessen!

Egy pár szó az útmutatóról és az adat listáról

Ez az útmutató a következő részekből áll:

Kezelési útmutató

Bevezetés……Kérjük olvassa el gondosan.
Gyorstalpaló……Ez a rész foglalkozik az alapfunkciók használatával.
Alapműveletek……Ez a rész elmagyarázza, hogy hogyan használjuk az alapműveleteket, a kijelző vezérlését is beleértve.
Kezelési tájékoztató……Ez a rész teszi világossá a különböző funkciók részletes beállítási lehetőségeit.
Függelék……...Ebben a részben találhatók a járulékos információk például a hibakeresésre és a specifikációkra vonatkozóan.

Adat lista

Hang lista, MIDI adat formátum, stb.

- Az illusztrációk illetve az LCD kijelzők másolatai amik az útmutatóban találhatók csak instrukciós célokat szolgálnak, és némileg eltérhetnek a valóságtól.
- Az útmutatóban példaként bemutatott művelet kijelzők a PSR-3000 kijelzőjének a másolatai és rajtuk a szöveges részek angolul jelennek meg.
- A kereskedelmi forgalomban beszerezhető szoftverek másolása szigorúan tilos, kivétel ha az saját felhasználásra történik.

Ez a termék magába foglal, illetve járulékosan tartalmaz olyan számítógép programokat és egyéb anyagokat amiket a Yamaha illetve más cégek szerzői jogdíja véd. Ilyenek a számítógép szoftverek, a stílus file-ok, a MIDI file-ok, a WAVE adatok valamint a hangfelvételek. Ezen anyagok jogosulatlan, saját célokon kívüli használata tilos és törvény által büntetendő. A szerzői jogdíjak megsértése jogi következményekkel jár. NE CSINÁLJON, TERJESSZEN VAGY HASZNÁLJON ILLEGÁLIS MÁSOLATOKAT!

- A citera, csembalóról, bandoneonról, zenedobozról és a cimbalomról készült képek, amik a PSR-3000 kijelzőjén megjelennek a Gakkigaku Shiryokan (Organology gyűjtemény), Kunitachi College of Music jóvoltából kerülhetnek bemutatásra.
- A következő hangszerek, amik a PSR-3000 kijelzőjén megjelennek, a Hamamatsu Múzeum hangszer kiállításán találhatók meg:citera, balafon, kalimba, szantur, gamelán gong, hárfa, kézi harang, duda, bendzsó, harangjáték, mandolin, pánsíp, rebab, szitár, olajos hordó, tambra.
- Ennek a terméknek a gyártása a következő szabadalmi számok engedélyével történt: U.S. Patent No.5231671, No.5301259, No.5428708, No.5567901(IVL Technologies Ltd.).
- A hangszer kijelzőjén megjelenő grafikus (bitmap) karakterkészletet a Ricoh Co., Ltd. szolgáltatta, és az a Ricoh Co., Ltd. tulajdona.

- A termék tartalmazza az NF internet böngésző programot, ami az ACCESS Co., Ltd. fejlesztése. Az NF használja a szabványos LZW-t, az Unisys Co., Ltd. engedélyével. Az NF-t tilos elkülöníteni a terméktől, árusítani, kölcsönbe adni vagy bármi módon közvetíteni. Ez a szoftver magába foglal egy modult, amit az Independent JPEG Group fejlesztett ki.

Védjegyek:

- A Windows a Microsoft® Corporation bejegyzett védjegye.
- A SmartMedia a Toshiba Corporation védjegye.
- A többi védjegy a bejegyző cégek tulajdona.

Kiegészítők:

□ **Útmutató a Yamaha Online Memeber Product User (Felhasználói) regisztrációhoz**

□ **Kiegészítő CD-ROM Windows-hoz**

□ **Kezelési Útmutató**

□ **Adat Lista**

A következő tételek opcionálisak, a helyi terjesztőtől függ, hogy megtalálhatók-e a csomagban:

□ **Floppy lemezmeghajtó**

□ **SmartMedia kártya**

□ **PA-300 AC adapter**

Tartalomjegyzék

Bevezető 10
Mit is lehet csinálni a PSR-3000/1500-al? 10
Gombok és vezérlők 12
Játék a billentyűzettel 16
Energia ellátás 16
Bekapcsolás 17
A PSR-3000/1500 összeállítása 18
Kottatartó 18
Fejhallgató használata 18
A kijelző nyelvének változtatása 19
A kijelző beállításai 19
A floppy lemezmeghajtó és a floppy lemezek kezelése 22
A SmartMedia™* memóriakártya használata 23
Gyorstalpaló 25
Játék a demóval 25
Műveletek a kezdő képernyőkön 28
A Fő képernyő működése 28
A File Választó képernyő működése 28
A Műveleti képernyő működése 29
Játék a hangokkal 31
Előre programozott hangok 31
Gyakorlás az előre programozott dalokkal 38
A dalok lejátszása 39
A Jobb illetve a Bal kéz részeinek elnémítása 43
Gyakorlás a lejátszás ismétlő funkcióval 45
Előadás rögzítése 46
Részletek lejátszása a Játék Segéd technológiával 48
Játék kísérettel, az Automata Kíséret funkcióval (Stílus lejátszás) 50
A „Mary Had a Little Lamb” lejátszása Automata Kísérettel 50
A játék kezdete 52
A stílus lejátszás alatt 53
A lejátszás vége 53
Egyebek 54
A Multi Pad-ok 57
Játék a Multi Pad-okkal 57
Az akkord illesztés használata 58
Ideális beállítások előhívása az egyes dalokra – Zene Kereső (Music Finder) 58
Ének, dal lejátszással (Karaoke) vagy saját előadással 60
Mikrofon csatlakoztatása (csak PSR-3000) 61
Ének a dalszöveg ablakkal 61
Hasznos funkciók a Karaoke-hoz 62
Hasznos funkciók az előadással való együtt énekléshez 65
Alapvető műveletek 67
Az alapvető funkciók kipróbálása (Help) 67
A kijelzőn megjelenő üzenetek 68
Az ablakok közvetlen kiválasztása – Közvetlen Elérés (Direct Access) 68
Kiindulási ablakok (a Fő ablak és a File Választó ablak) 69
Fő ablak 69
A File Választó ablak felépítése és működése 72
File/Mappa műveletek a File Választó ablakban 75
A gyári programozású beállítások visszaállítás 82
A gyári programozású rendszer visszaállítása 82
A gyári programozású rendszer független, tételenkénti visszaállítása 82
A saját beállítások mentése egyetlen file-ba (a saját beállítások visszahívása a file-ból) 83
Biztonsági másolat készítése az adatokról 84
Hangok alkotása, szerkesztése és használata 86
Hang karakterisztikák 86
Játék különböző hangokkal egyszerre 88
A billentyűzet részei (Jobb 1, Jobb 2, Bal) 88
Játék két hanggal egyidejűleg (Jobb 1 és 2) 89
Játék különböző hangokkal a Bal és a Jobb kézen (Jobb 1 és Bal) 90
A hangmagasság változtatása 91
Transzponálás 91
A hangmagasság finom hangolása a hangszer egészére nézve 92
Skála hangolás 92
Effektek hozzáadása a billentyűzeten játszott hangokhoz 94
A Hangerősség és Tonális egyensúly szerkesztése (MIXING CONSOLE)(Keverő Pult) 97
Alap Műveletek 97
Hang Alkotás- Hang Alkotó (Sound Creator) ... 107
Alap Művelet 107
Saját Organ Flute (Orgona síp) hang alkotása 113
Az automata kíséreti stílusok használata, készítése és szerkesztése 119
Stílus tulajdonságok 119
Az Akkord Tapintás (Chord Fingering) típus kiválasztása 120
Csak a Ritmus Csatornák Lejátszása egy Stíluson Belül 122
A Stílus visszajátszáshoz kapcsolódó beállításai 124
A Stílus Hangerejének és Tonális Egyensúlyának Szerkesztése (Keverőpult) 128
Zene Kereső (Music Finder) Funkció 128
Az Tételek megkeresése 128
Kedvenc Tételek Mappa létrehozása 130
Tételek szerkesztése 131
Tételek mentése 133
Stílus Alkotó 135
Stílus felépítés 135

Stílus létrehozása 135
Az Alkotott Stílus Szerkesztése 144
A Multi Pad-ok 158
Multi Pad Alkotás (Multi Pad Alkotó) 158
Valós idejű Multi Pad felvétel 158
Lépcsős Felvétele (EDIT) 160
Multi Pad Szerkesztés (Multi Pad Alkotó) 160
A Különleges Panel Beállítások Regisztrációja És Előhívása – Regisztrációs Memória 162
A Különleges Panel Beállítások Regisztrációja És Mentése 162
Regisztrált Panel Beállítások Előhívása 164
Nem kívánt Panel Beállítás Törlése/ Panel Beállítás Elnevezése 165
Bizonyos Tételek Előhívásának Kiiktatása (Fagyasztás Funkció (FREEZE FUNCTION)) 166
Regisztrációs Memória Számok Előhívása Sorrendben-Regisztrációs Sorrend (Registration Sequence) 167
Dalok Használata, Alkotása És Szerkesztése 170
Kompatibilis Dal Típusok 170
Dal Lejátszási Műveletek 171
Hang egyensúly és Hang kombináció stb. szabályozás (MIXING CONSOLE) 175
Dalok gyakorlása a Játék Segéd (GUIDE) funkcióval 177
A Guide Funkció típusának kiválasztása 177
Előadás Felvétele 179
Felvételi Módszerek 179
Felvett Dalok szerkesztése 198
A PSR-3000/1500 csatlakoztatása közvetlenül az Internethez 210
A hangszer csatlakoztatása az internetre 210
Belépés a különleges weboldalra 211
Műveletek a különleges weboldalon 212
Az ablak görgetése (Scroll) 212
Link-ek (összekapcsoló hivatkozások) követése 212
Karakterek bevitele 213
Visszatérés az előző weboldalra 215
Weboldal frissítése/ weboldal betöltésének megszakítása 215
Adatok vásárlása és letöltése 216
Kedvenc oldalak elmentése könyvjelzőként (BOOKMARK) 217
A Honlap megváltoztatása 220
Az Internet Beállítások Ablak 221
Internet Beállítások Indítása 226
Internet Kifejezések Szójegyzéke 228
Mikrofon használat (PSR-3000) 231
Vokál harmónia paraméterek szerkesztése 231
A mikrofon és a harmónia hang beállítása 235
Beszéd beállítás 239
A hangszer használata más berendezésekkel 241
Audió és videó berendezések csatlakoztatása. 241
Visszajátszás és felvétel céljából használandó külső audio berendezések használata ([OUTPUT] Jack, [AUX OUT (LEVEL FIXED)] Jack, [OPTICAL OUT] Jack) 241
Külső berendezések hangjának lejátszása a beépített hangszórókon keresztül 242
A hangszer kijelzője tartalmának kivetítése különálló televízió monitorra (PSR-3000) 242
Mikrofon és gitár csatlakoztatása ([MIC/LINE IN] jack) (PSR.3000) 243
A pedál használata ([FOOT PEDAL] jack) 243
Meghatározott funkciók hozzárendelése az egyes pedálokhoz 243
Hozzárendelhető pedál funkciók 245
Külső MIDI eszközök csatlakoztatása ([MIDI] Terminals) 247
Számítógép és egyéb USB eszközök csatlakoztatása 247
Számítógép csatlakoztatása ([USB TO HOST] és [MID] terminálokra) 247
USB-LAN adapter és USB tároló eszközhöz való csatlakoztatás 249
Mi is az a MIDI? 251
MIDI beállítások 256
Alapvető műveletek 256
Előre programozott MIDI sablonok 257
MIDI rendszer beállítások 259
MIDI továbbítási beállítások 260
MIDI fogadási beállítások 260
Basszus hangjegy beállítása stílus lejátszáshoz MIDI-n keresztül 261
Az akkord típus MIDI fogadás funkcióin keresztüli beállítása stílus lejátszás céljából 262
Hibaelhárítás 263
Specifikációk 268

Bevezető

Mit is lehet csinálni a PSR-3000/1500-al?

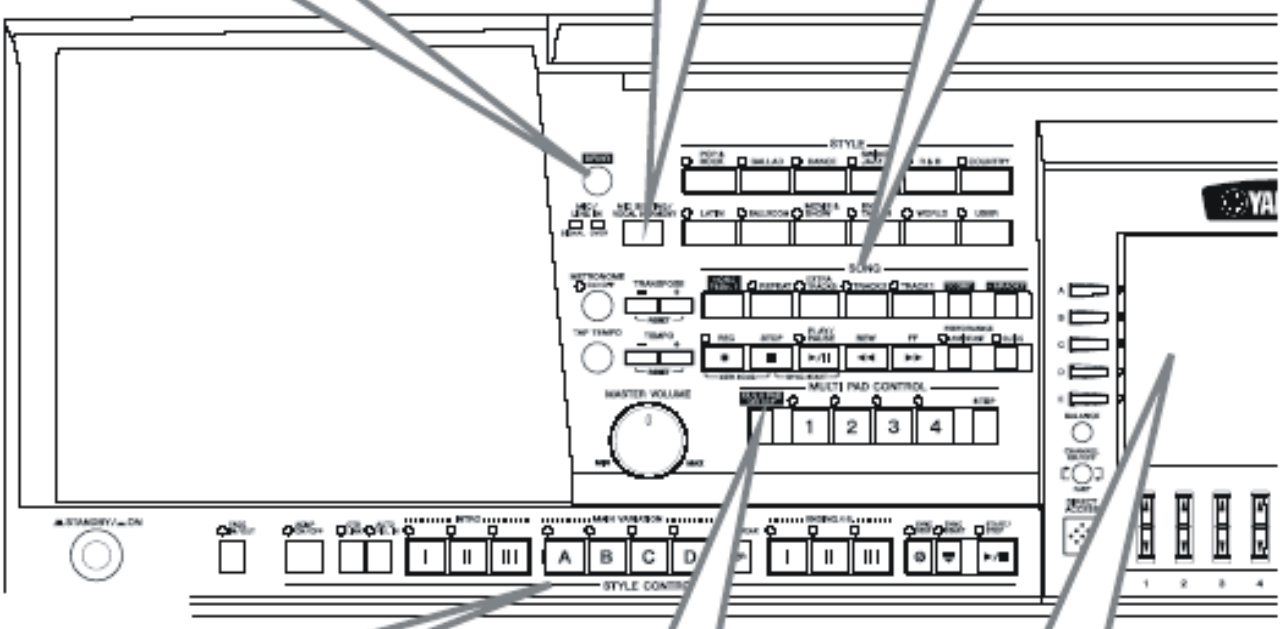
DEMO
Fedezze fel a demó dalokat

A demók a hangszer nagyszerű hangjait és stílusait, valamint a különböző funkciók kezelését mutatják be - mindezt úgy, hogy egyszersmind lehetőséget nyújtanak a kezdő felhasználónak a PSR-3000/1500 felfedezésére.

VOKÁL HARMÓNIA (csak PSR 3000)
Adjon automatikus vokál kíséretet a dalokhoz

Ez a fantasztikus fejlesztés automatikusan vokál harmóniákat gyárt a vezető énekhez, amit ön a mikrofon segítségével felvesz. A vokál kíséret beállításaiban még a kíséret hangjának típusait,"nemét" (férfi v. női hang) is ki lehet választani. Így nagyon egyszerűen gyárthat szépen harmonizáló háttér vokálokat saját hangjához.

DALOK
Játssza vissza a korábban rögzített dalokat
Élvezze az előre programozott, vagy akár a kereskedelmi forgalomban lemezen megtalálható dalok széles választékát.



STÍLUS
Rögzítse előadását automata kísérettel

Ha a balkézen játszik egy akkordot, az automatikusan elindítja a zene kíséretek egyikét. Válasszon ki egy kíséret stílust (pl.: pop, jazz, Latin, stb.) és hagyja, hogy a PSR-3000/1500 legyen a kísérő bandája.

MULTI PAD
Dobja fel a játékát speciális dinamikusan kiválasztható zenei részekkel, effektekkel

Bármelyik multi pad lenyomásával rövid ritmikai vagy dallam formulákat szólaltathat meg. A multi padokra ön is rögzíthet hanganyagot akár közvetlenül a hangszer billentyűzetéről.

LCD

A nagyméretű LCD kijelző (a különböző gombokkal együtt) széles körű és könnyen elsajátítható kezelést biztosít a PSR-3000/1500 funkcióihoz.

ZENE KERESŐ
Hívja elő a tökéletes kíséreti stílust

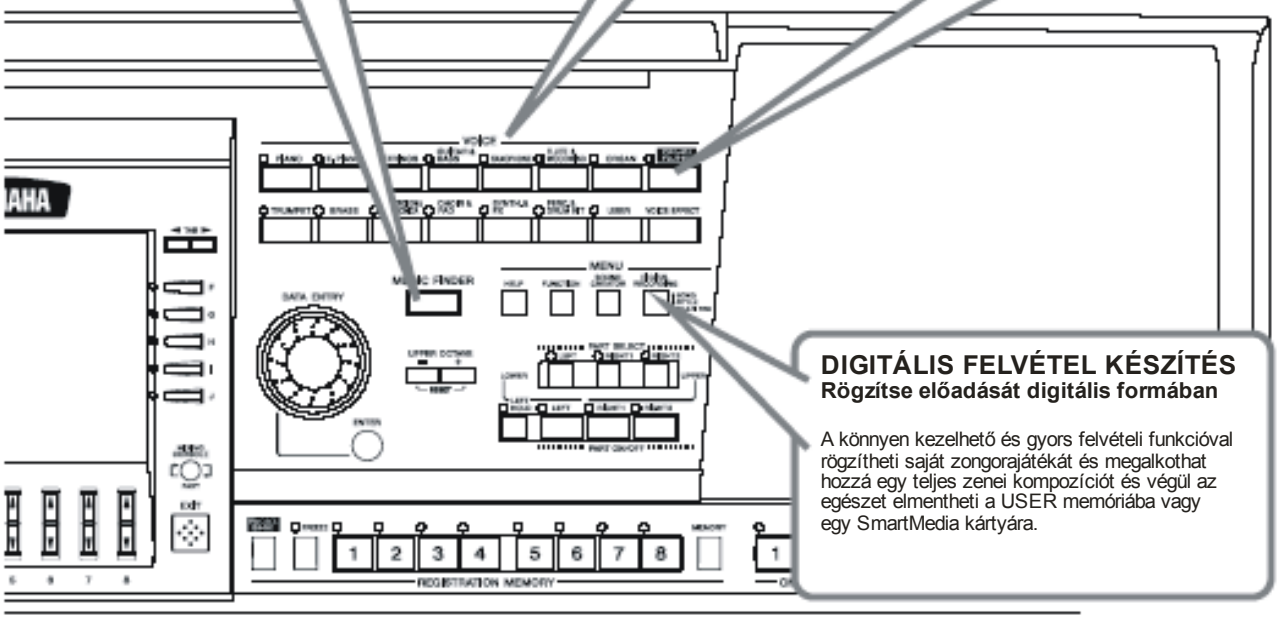
Ha tudja melyik dalt akarja játszani, de nem tudja, hogy melyik stílus vagy hang lenne hozzá a legmegfelelőbb hagyja, hogy a ZENE KERESŐ segítsen önnek! Csak ki kell választania a dalt és a PSR-3000/1500 automatikusan előhívja az ahhoz legmegfelelőbb stílust és hangot.

HANG
Élvezze a valósághű hangok széles választékát

A PSR-3000/1500 memóriája bővelkedik különlegesen hanghű és dinamikus hangokban. Ezek közé tartoznak többek között a zongora, húros és fafúvós hangok.

ORGONA SÍP
Alkossa meg saját hangjait

Ez a különleges funkció azon felül, hogy számos gazdag és lenyűgöző hangzású orgona hangot tartalmaz lehetőséget nyújt a saját hangzásunk megteremtésére, méghozzá úgy ahogy az a valóságban is működik: az egyes orgona sípok hangjainak változtatásával.



DIGITÁLIS FELVÉTEL KÉSZÍTÉS
Rögzítse előadását digitális formában

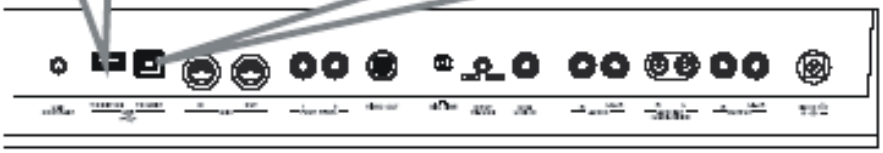
A könnyen kezelhető és gyors felvételi funkcióval rögzítheti saját zongorajátékát és megalkothat hozzá egy teljes zenei kompozíciót és végül az egészet elmentheti a USER memóriába vagy egy SmartMedia kártyára.

USB csatolási lehetőség
Csatlakoztassa a hangszert közvetlenül az Internetre vagy egy külső meghajtóhoz

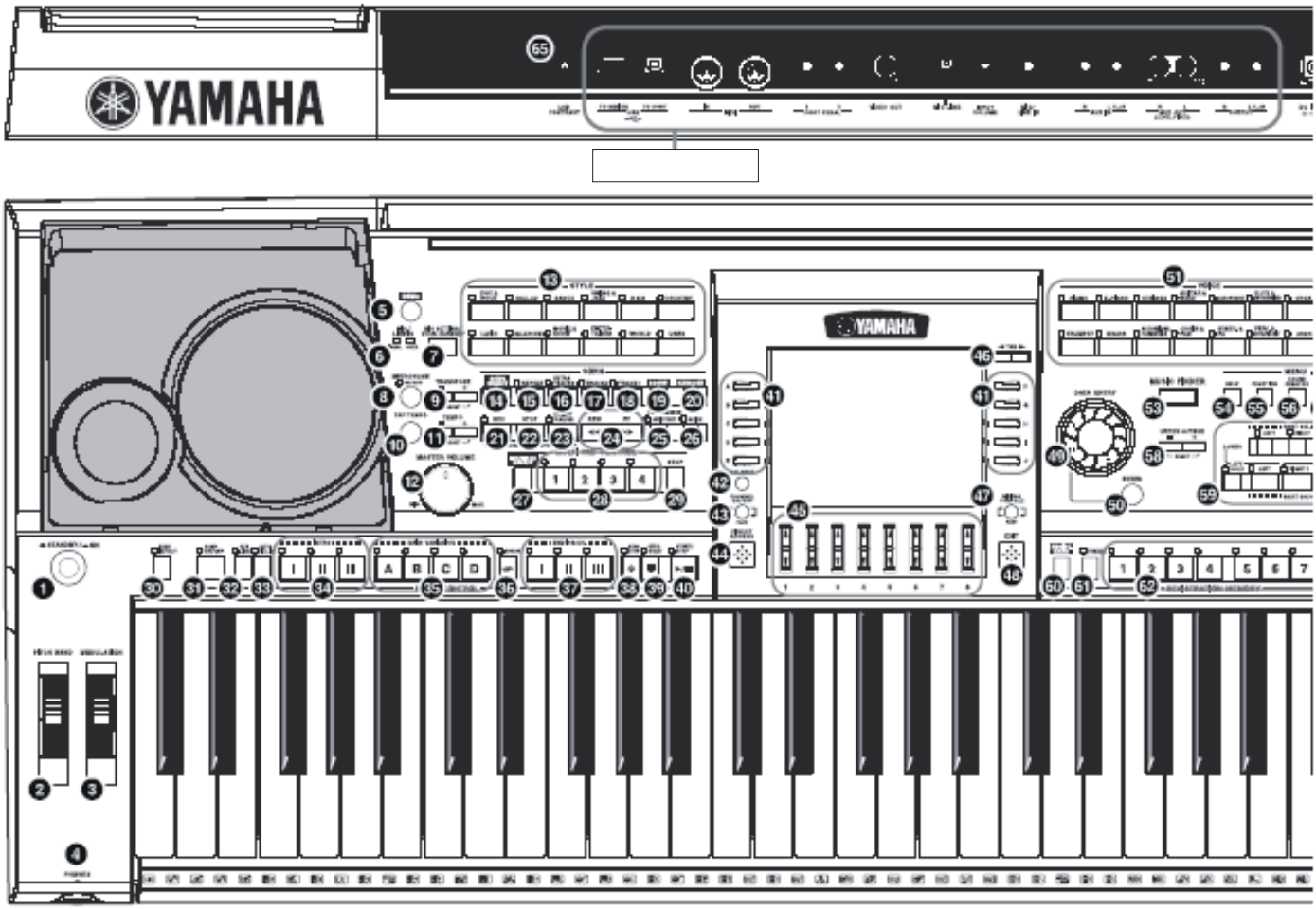
USB csatlakozóval ellátott hálozati adapterével csatlakozzon az Internetre, és töltsön le hasznos adatokat, hangokat. USB tároló egység csatlakoztatásával (merevlemez, floppy meghajtó) a hangszeren létrehozott különböző típusú adatokat mentheti el nagy mennyiségben.

USB csatlakozás HOST terminálhoz
Zenéljen a számítógéppel gyorsan és könnyen

Merüljön el a számítógépes zenei szofverek világában, és használja ki azok előnyeit. A csatolás és a rendszer felállítása kivételesen könnyű és ha ez megtörtént már játszhatja is a számítógépen rögzített anyagokat a PSR-3000/1500 hangjaival.



Gombok és vezérlők



1 [STANDBY/ON] Hálózati kapcsoló

KEREKEK

2 [PITCH BAND] Hangmagasság változtató

3 [MODULATION] Modulációs kerék.

PHONES (FEJHALLGATÓ)

4 [PHONES] Fejhallgató csatlakozó

5 [DEMO] Demo gomb

MIC. (MIKROFON)

6 [MIC/LINE IN] Mikrofon/vonal bemenet

7 [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] Mikrofon és vokál harmóniák beállításai

METRONÓM

8 [METRONOME] Metronóm ki/bekapcsoló

TRANSPOSE (TARNSZPONÁLÁS)

9 [-] [+] Transzponáló gombok

TEMPO

10 [TAP] Érintő gomb

11 [-] [+] Tempó változtató gombok

VOLUME (HANGERŐ)

12 [MASTER VOLUME] Hangerő szabályzó

STYLE (STÍLUS)

13 [STYLE] Stílus választó gombok

SONG (DAL)

14 [SONG SELECT] Dal választó gomb

15 [REPEAT] Ismétlő gomb

16 [EXTRA TRACKS] Különleges felvételi sáv gombja

17 [TRACK 2] 2. (bal) felvételi sáv gombja

18 [TRACK 1] 1. (jobb) felvételi sáv gombja

19 [SCORE] Partitúra (kotta) gomb

20 [KARAOKE] gomb

21 [REC] Felvétel gomb

22 [STOP] gomb

23 [PLAY/PAUSE] gomb

24 [REW]/[FFW] gomb

25 [PERFORMANCE ASSISTANT] Játék-segéd gomb

26 [GUIDE] Vezető-segéd gomb

MULTI PAD VEZÉRLÉS

27 [MULTI PAD SELECT] Multi Pad kiválasztó gomb

28 [1]-[4] Numerikus választó gombok

29 [STOP] gomb

30 [FADE IN/OUT] Ki-, Beúszás gomb

STÍLUS VEZÉRLÉS

31 [ACMP ON/OFF] Kíséret Be-,Kikapcsolás gomb

32 [OTS LINK] Egyérintéses beállítás gombja

33 [AUTO FILL IN] Automatikus kitöltés gomb

34 INTRO [I]/[II]/[III] Bevezetés gombok

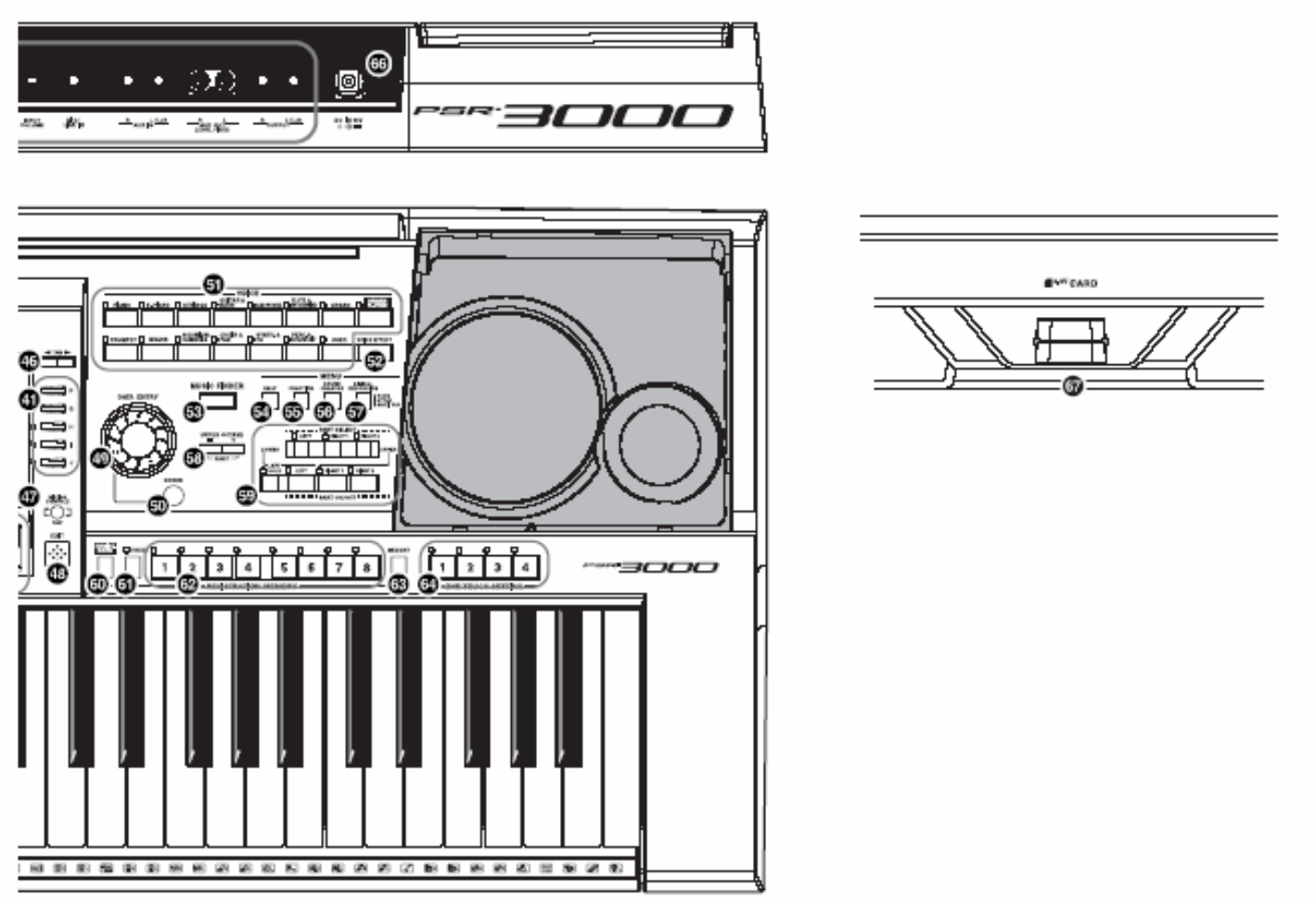
35 MAIN VARIATION [A]/[B]/[C]/[D] Fő variáció gombok

36 [BREAK] gomb

37 ENDING/rit. [I]/[II]/[III] Lezárás gombok

38 [SYNC STOP] Szinkronjáték megállító gomb

39 [SYNC START] Szinkronjáték elindító gomb



40 [START/STOP] Stílus lejátszás indító/leállító gomb

41 [A]-[J] Kijelző választó gombok

42 [BALANCE] gomb

43 [CHANNEL ON/OFF] Csatrorna ki-, bekapcsolás gomb

44 [DIRECT ACCESS] Közvetlen elérés gomb

45 [1▼▲]-[8▼▲] Kijelző paraméter állító gombok

46 TAB [◄] [►] Kijelző választó gombok

47 [MIXING CONSOLE] A kijelző keverő felületének előhívó gombja

48 [EXIT] Kilépés gomb

49 [DATA ENTRY] Adat beviteli görgő kerék

50 [ENTER] gomb

VOICE (HANG)

51 [VOICE] Hang választó gombok

52 [VOICE EFFECT] Hang effekt gomb

MUSIC FINDER (ZENE KERESŐ)

53 [MUSIC FINDER] Zene kereső gomb

MENU

54 [HELP] gomb

55 [FUNCTION] Művelet választó gomb

56 [SOUND CREATOR] Hang szerkesztő kiválasztó gombja

57 [DIGITAL RECORDING] Digitális rögzítés gombja

UPPER OCTAVE (FELSŐ OKTÁV)

58 [UPPER OCTAVE] [-] [+] A billentyűzet oktáv-váltó gombja

PART (RÉSZLET)

59 [PART SELECT], [PART ON/OFF] Részlet választó, ki/bekapcsoló gomb

REGISTRATION MEMORY (REGISZTRÁCIÓS MEMÓRIA)

60 [REGIST. BANK] A hangszer panel beállításainak mentésére szolgáló gomb

61 [FREEZ] Az egyes beállítások változtatását letiltó funkció gombja

62 [1]-[8] Memóriahelyek numerikus kiválasztó gombjai

63 [MEMORY] A kijelző memória oldalának előhívó gombja

ONE TOUCH SETTING (EGYÉRINTÉSES BEÁLLÍTÁS)

64 [1]-[4] Az OTS előre programozott numerikus választó gombjai

HÁTSÓ PANEL (HÁTULNÉZET)

65 [LCD CONTRAST] Az LCD kijelző kontrasztjának állítására szolgáló potméter

66 [DC IN] Az erősáramú adapter csatlakozó aljzata

67 [CARD SLOT] Bővítő kártya helye

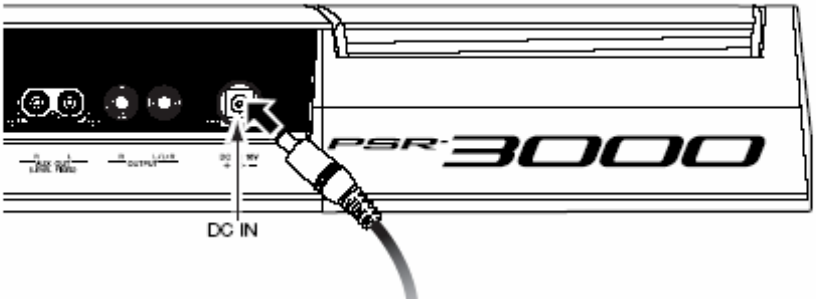
A hangszer hátulján található csatlakozó aljzatok funkcióinak meghatározása a …….. oldalon található.

Energia ellátás

1. **Győződjön meg róla, hogy a PSR-3000/1500 hálózati kapcsolója STANDBY (kikapcsolt) állapotban van.**

2. **Csatlakoztassa az erősáramú AC kábel megfelelő végét a PA-300 adapterhez.**

3. **Csatlakoztassa a PA-300 erősáramú DC kábelét a PSR-3000/1500 hátulján található DC IN csatlakozó aljzatába.**



4. **Csatlakoztassa az erősáramú AC kábel szabványos dugóval ellátott végét a legközelebbi konnektorba.**

⚠ **VIGYÁZAT**

Csak az előírt típusú adaptert használja a hangszerhez (PA-300 vagy ezzel egyenértékű adapter a Yamaha ajánlásával). Más típusú adapterek használata túlmelegedéshez, a hangszer károsodásához vezethet.
MINDIG HÚZZA KI AZ AC ADAPTERT A KONNEKTORBÓL, HA NEM HASZNÁLJA A HANGSZERT!

⚠ **FIGYELEM**

Sose szakítsa meg az áramellátást (pl.: a kábelek kihúzásával) mialatt a hangszer felvételi üzemmódban van, mert ebben az esetben adatvesztés léphet fel!

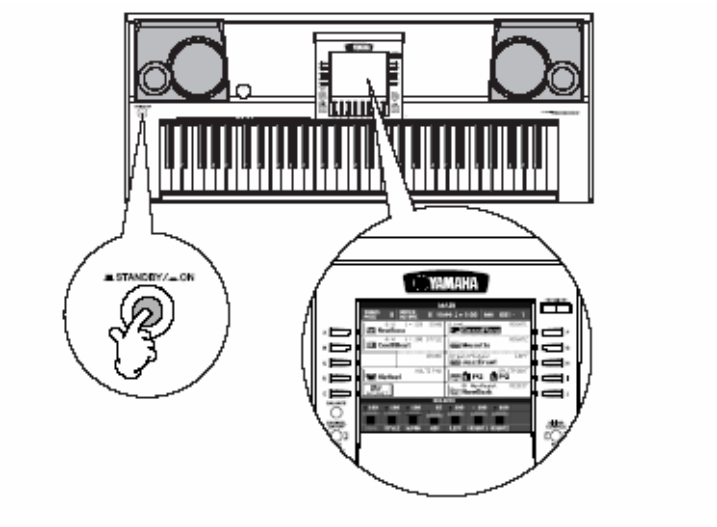
⚠ **FIGYELEM**

Egy minimális elektromos áram akkor is átfolyik a hangszeren, ha az „STANDBY” (készenléti) állapotban van. Ha hosszú ideig nem használja hangszert húzza ki az AC adaptert a fali csatlakozóból!

Bekapcsolás

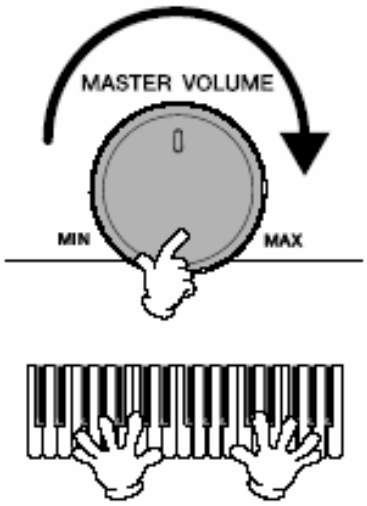
NOTE Mielőtt be vagy kikapcsolná a PSR-3000/1500-at vegye vissza a hangerőt minimumra a hangszeren és minden egyéb ahhoz csatlakoztatott audio berendezésen!

1. Nyomja meg a [STANDBY/ON] kapcsolót.
A főképernyő megjelenik a kijelzőn.



Ha ki akarja kapcsolni a hangszert, nyomja meg a [STANDBY/ON] kapcsolót újra.
A kijelző és az áramellátást jelző led (balra alul) kialszik.

2. A hangerő beállítása
Használja a [MASTER VOLUME] hangerő szabályzó görgő kereket a megfelelő hangerő beállítására.

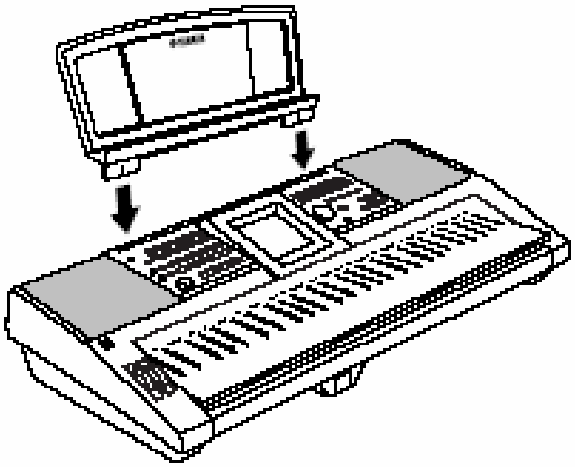


⚠
FIGYELEM
A hangfalak és az egyéb hangszerhez kapcsolt audio berendezések rongálódásának elkerülése végett mindig a PSR-3000/1500-at kapcsolja be először, majd utána a többi berendezést. A kikapcsolást ugynígy, fordított sorrendben végezze (először a hangfalakat és egyéb berendezéseket, majd végül a hangszert).

A PSR-3000/1500 összeállítása

Kottatartó

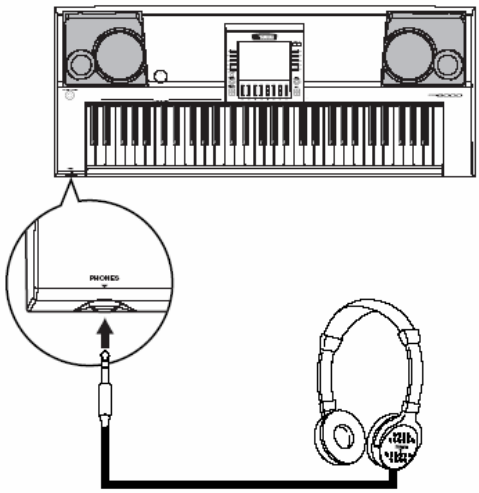
A PSR-3000/1500-hoz jár egy kottatartó, amit a vezérlő felület fölött található hornyokba lehet felerősíteni.



Fejhallgató használata

⚠ **FIGYELEM**
Ne használja a fejhallgatót hosszú ideig, nagy hangerőn, mert az halláskárosodást okozhat.

Sztereó fejhallgatót a bal oldalon alul található [PHONES] feliratú jack aljzatba lehet csatlakoztatni. Fejhallgató csatlakoztatásakor a beépített sztereó hangfalak automatikusan elnémulnak.

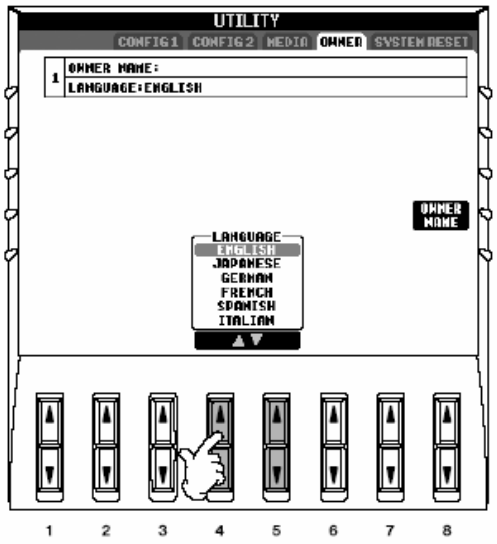


A kijelző nyelvének változtatása

A kiválasztott nyelv a kijelzőn megjelenő üzenetekre, file nevekre és beíráskor a karakter típusra vonatkozik.

1. Hívja elő a kijelző műveleti oldalát (operation display).
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[◄][►] OWNER

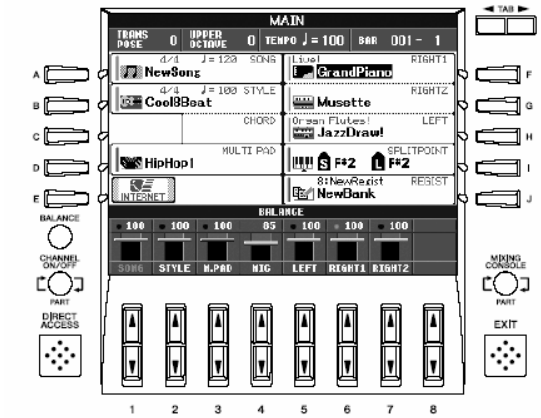
2. Nyomja meg a [4▲▼] vagy a [5▲▼] gombok valamelyikét a nyelv kiválasztásához.



A kijelző beállításai

A kontraszt beállítása a kijelzőn

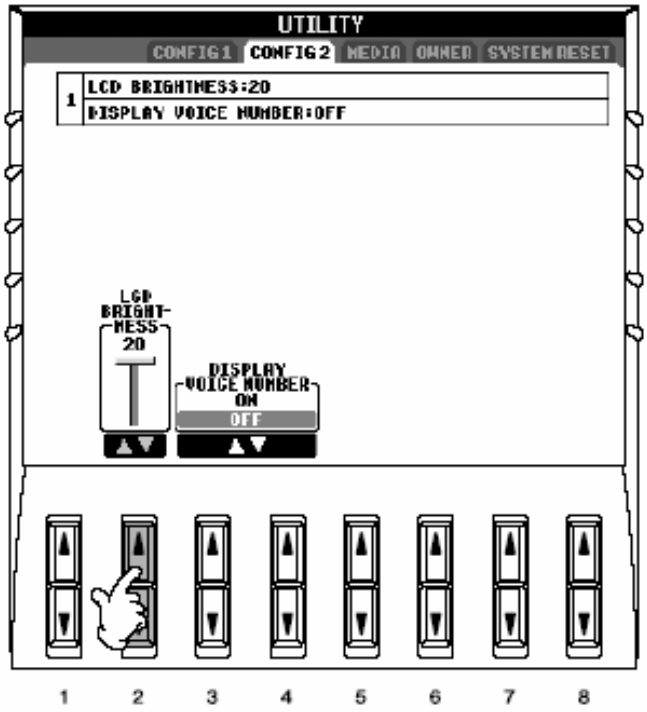
A kijelző kontrasztjának beállítását a hátsó fedélen található forgatható szabályozóval lehet elvégezni.



A fényerő beállítása a kijelzőn

1. **Hívja elő a műveleti oldalt a kijelzőn.**
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[◄][►] CONFIG 2

2. **Nyomja meg a [2▼▲] gombot a fényerő változtatásához.**

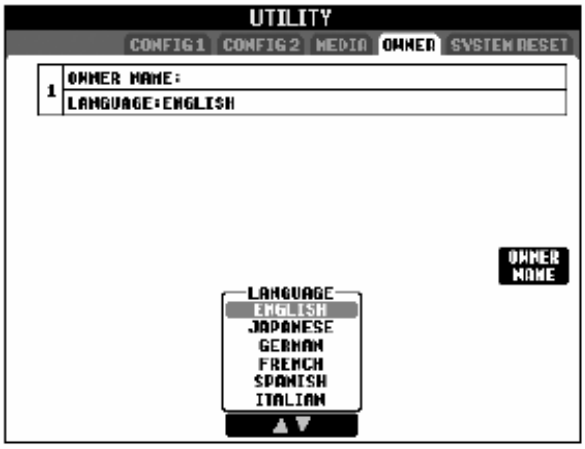


A tulajdonos nevének megjelenítése a kijelző nyitó oldalán

Kívánság szerint megjeleníthető a tulajdonos neve a kijelző nyitó oldalán (az az oldal ami a hangszer bekapcsolásakor először megjelenik a kijelzőn).

1. **Hívja elő a műveleti oldalt a kijelzőn.**
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[◄][►] OWNER

2. **Nyomja meg a [I] (OWNER NAME) gombot és hívja elő az Owner Name feliratú ablakot.**



A floppy lemezmeghajtó és a floppy lemezek kezelése

(A floppy lemezmeghajtó opcionális kiegészítő, a helyi terjesztőtől függ, hogy megtalálhatók-e a csomagban.)

A floppy lemezmeghajtó segítségével a hangszeren megalkotott hangokat és beállításokat (adatokat) tudjuk elmenteni floppy lemezre, vagy éppen adatokat tudunk visszatölteni floppy lemezről.
A floppy lemezeket és a meghajtót kezelje gondosan! Tartsa szem előtt a következő kezelési előírásokat:

Floppy lemez kompatibilitás

- 3.5” 2DD és 2HD típusú floppy lemezek

Floppy lemez formázása

- Ha azt veszi észre, hogy az új vagy a már használt floppy lemezére nem tud adatokat menteni vagy arról adatokat betölteni, akkor előfordulhat, hogy a floppy lemezt formázni kell. Ne felejtse el, hogy formázáskor a lemezen található összes adat el fog veszni. Mindig ellenőrizze, hogy nincsen-e fontos adat a lemezeken, még akkor is ha biztosra veszi, hogy azok üresek.

NOTE Megjegyzés
Elképzelhető, hogy a hangszeren formázott floppy lemezek nem használhatók más berendezésekkel.

Floppy lemezek kezelése

A lemez behelyezése a meghajtóba:
- Tartsa a lemezt címkével felfelé és óvatosan helyezze be a meghajtó nyílásába majd nyomja be addig amíg az egy határozott kattanással a helyére nem áll. A kattanással egyszerre a kiadó nyomógomb kiugrik.

NOTE Megjegyzés
Ne próbáljon más tárgyakat behelyezni a meghajtóba floppy lemezeken kívül, mert azok kárt tehetnek a meghajtóban és ez által a lemezekben is.

A lemez eltávolítása a meghajtóból:
- Miután meggyőződött arról, hogy a hangszer nem használja a floppy lemezt* semmilyen formában (az üzemállapot-jelző lámpa a meghajtón nem világít), határozottan nyomja meg a kiadó gombot a meghajtó elején.
Ha a lemez beragad a meghajtóba próbálja meg újra megnyomni a kiadó gombot, vagy nyomja vissza a lemezt óvatosan és próbálja meg újra kivenni. Sose erőltesse be vagy húzza ki erővel a lemezt a meghajtóból ha az beszorul.

*A lemez használata egy aktív folyamat, mint például az adat rögzítés vagy beolvasás futását jelenti. Ha egy lemez a meghajtóban van bekapcsoláskor, a hangszer automatikusan beolvassa az azon lévő adatokat.

⚠FIGYELEM
Sose vegye ki a lemezt a meghajtóból, vagy kapcsolja ki a hangszert miközben a lemez még használatban van, mert az nemcsak a lemezen lévő adatok sérüléséhez, de a meghajtó rongálódásához is vezethet.

- Mindig távolítsa el a lemezt a meghajtóból mielőtt kikapcsolná a hangszert.
Ha egy lemezt hosszú időre a meghajtóban hagyunk anélkül az könnyen összegyűjti az apró por és egyéb kosz szemcséket. Ez adat olvasási illetve írási hibákat okozhat.

A meghajtó író/olvasó fejének tisztítása

- A meghajtó egy precíziós mágneses író/olvasó fejet használ ami egy idő után annyi mágneses szennyeződést vonz magához, hogy a szennyező szemcsék egy réteget alkotva a fej felületén olvasási illetve írási hibákat okoznak.
- Tisztítsa rendszeresen az író/olvasó fejet! A Yamaha azt ajánlja, hogy a tisztítást havonta egyszer száraz típusú tisztító lemezzel végezze. A megfelelő tisztítólemez felől érdeklődjön a helyi Yamaha kereskedőknél.

A floppy lemezekről

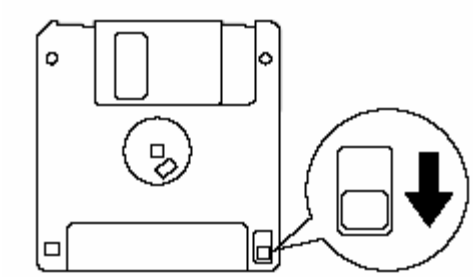
Kezelje a floppy lemezeket óvatosan és mindig tartsa be a következő óvintézkedéseket:
- Ne helyezzen nehéz tárgyakat a lemezre. Ne hajlítsa vagy tegye ki nyomó erőnek azt. Használjon biztonságos védődobozt a tárolásra.
- Ne érje a lemezt közvetlen napsütés, szélsőségesen alacsony vagy magas hőhatás, magas páratartalom illetve kosz vagy folyadék.

- Ne nyissa ki a csúszóreteszt, és ne érintse meg az exponált lemezfelületet.
- Ne tegye ki a lemezt mágneses terek erőhatásának (pl.: televízió, hangfalak, elektromos berendezések), mert az az adtok rongálódásához, elvesztéséhez vezethet.
- Ne használjon olyan lemezt aminek a csúszóretesze vagy a burkolata deformálódott.
- A megfelelő címkéken kívül mást ne ragasszon a lemezre. A címkét mindig a megfelelő felületre helyezze.

Az adatok védelme (az írásvédés)

- A fontos adatok elvesztésének elkerülésére használja az írásvédő csúszkát. Ha a csúszka nem takarja el a lyukat a lemez írásvédett állapotban van.

Ha a csúszka zárva van (eltakarja a lyukat) a lemez „felülíró” állapotban van.



A SmartMedia™* memóriakártya használata

***A SmartMedia a Toshiba Corporation védjegye.**

A hangszer elülső burkolatán található egy SmartMedia kártya-nyílás. Az ide behelyezhető SmartMedia kártyára a hangszeren létrehozott adatokat lehet elmenteni illetve a mentett adatokat arról beolvasni a PSR-3000/1500 memóriájába.
A SmartMedia kártyát kezelje gondosan! Tartsa szem előtt a következő kezelési előírásokat:

Kompatibilis SmartMedia típusok

- A 3.3V (3V) típusú SmartMedia kártya kompatibilis a hangszerrel. **Az 5V típus <u>nem</u> kompatibilis**.
- Hét különböző kapacítású kártya használható a hangszerrel: 2MB, 4MB, 8MB, 16MB, 32MB, 64MB és 128MB. A 32MB-nál nagyobb kapacitású SmartMedia kártyák csak akkor használhatók, ha azok eleget tesznek az SSFDC Forum szabványnak.

Az SSFDC a Solid State Floppy Disk Card rövidítése (ez a SmartMedia kártyák egy másik elnevezése). Az SSFDC Forum egy önkéntes szervezet, ami a SmartMedia promótálására jött létre.

A SmartMedia kártyák formázása

- Ha azt veszi észre, hogy az új vagy a már használt SmartMedia kártyájára nem tud adatokat menteni vagy arról adatokat betölteni, akkor előfordulhat, hogy a SmartMedia kártyát formázni kell.

Ne felejtse el, hogy formázáskor a lemezen található összes adat el fog veszni. Mindig ellenőrizze, hogy nincsen-e fontos adat a lemezeken, még akkor is ha biztosra veszi, hogy azok üresek.

NOTE Megjegyzés
Elképzelhető, hogy a hangszeren formázott SmartMedia kártyák nem használhatók más berendezésekkel.

A SmartMedia kártya kezelése

A kártya behelyezése

- A kártyát a terminál (aranyszín) oldalával lefelé tolja be a kártya-nyílásba, amíg az határozottan be nem ugrik a helyére.
- Ne próbáljon meg SmartMedia kártyán kívül mást behelyezni a kártya-nyílásba.

A kártya eltávolítása

- Mielőtt kivenné a kártyát a nyílásból győződjön meg arról, hogy a hangszer nem használja azt (adat rögzítés, törlés, formázás, könyvtár létrehozás), a kártya nincs elérhető (aktív) állapotban a memória számára. Ezután óvatosan húzza ki a kártyát a nyílásból.
  Ha a kártya a eltávolításkor még aktív állapotban van akkor a kihúzás pillanatában egy üzenet jelenik meg a képernyőn a kártya állapotáról.

*Ha bekapcsolt állapotban behelyezünk egy SmartMedia kártyát a nyílásba, a hangszer automatikusan ellenőrzi annak típusát.

⚠FIGYELEM
Sose vegye ki a SmartMedia kártyát a kártya-nyílásból, vagy kapcsolja ki a hangszert miközben a kártya még használatban van, mert az nemcsak a kártyán lévő adatok sérüléséhez, de a kártya rongálódásához is vezethet.

A SmartMedia kártyákról

Kezelje a floppy lemezeket óvatosan és mindig tartsa be a következő óvintézkedéseket:

- Előfordulhat, hogy a sztatikus elektromosság hatással van a SmartMedia kártyára. Mielőtt kézzel hozzáérne a kártyához ajánlott egy fém tárgy, mint például egy kilincs megérintésével levezetni a sztatikus elektromosságot.
- Mindig távolítsa el a kártyát a nyílásból, ha azt hosszú ideig nem használja.
- Ne érje a kártyát közvetlen napsütés, szélsőségesen alacsony vagy magas hőhatás, magas páratartalom illetve kosz vagy folyadék.
- Ne helyezzen nehéz tárgyakat a kártyára. Ne hajlítsa vagy tegye ki nyomó erőnek azt.
- Ne érjen hozzá a kártya aranyozott érintkezőihez kézzel és vigyázzon nehogy az érintkezőket egy fém darabbal összeérintse.
- Ne tegye ki a kártyát mágneses terek erőhatásának (pl.: televízió, hangfalak, elektromos berendezések), mert az az adtok rongálódásához, elvesztéséhez vezethet.
- A megfelelő címkéken kívül mást ne ragasszon a kártyára. A címkét mindig a megfelelő felületre helyezze.

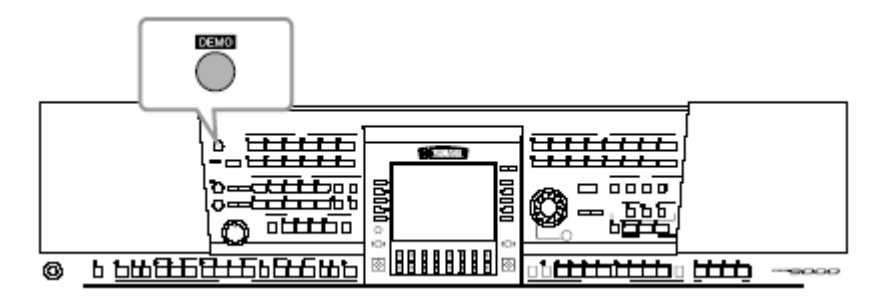
Az adatok védelme (az írásvédés)

- A figyelmetlenségből származó adatvesztés, törlés elkerülése végett erősítse fel a kártya megfelelő helyére (a körön belülre) az írásvédő tapaszt. Ugyanezen az elven, ha menteni akar a kártyára, győződjön meg arról, hogy az írásvédő nincsen felragasztva a kártyára.
- Az írásvédő csak egyszer használható. Ha azt leszedi, a következő alkalommal újat kell használni.

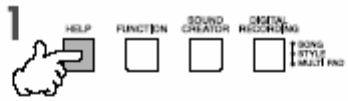
Gyorstalpaló

Játék a demóval

A demó dalok nem csak szórakoztató céllal, zenehallgatásra születtek – segítségükkel könnyen betekintést nyerhetünk a hangszer működésébe és megérthetjük a különböző funkciók részletes működését. Bizonyos szempontból a demó funkció egy interaktív mini-útmutató, ami ki van egészítve hang demonstrációval és a beállítási lehetőségeket felkínáló szöveges üzenetekkel.

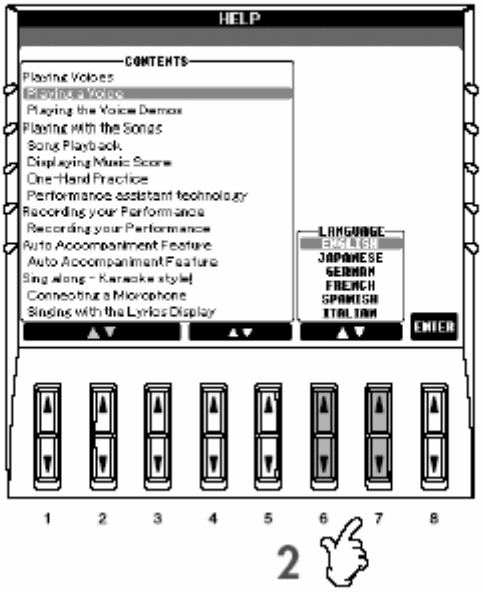


1. Válassza ki a megfelelő nyelvet



1 **Nyomja meg a [Help] gombot a nyelv választó menü előhívásához.**

2 **Nyomja meg a [6▲▼]/[7▲▼] gombok valamelyikét a nyelv kiválasztásához.**

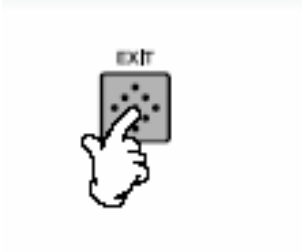


2. Nyomja meg a [DEMO] gombot a kiválasztott dal lejátszásához

A dal a megállításig folyamatos lejátszásban van.

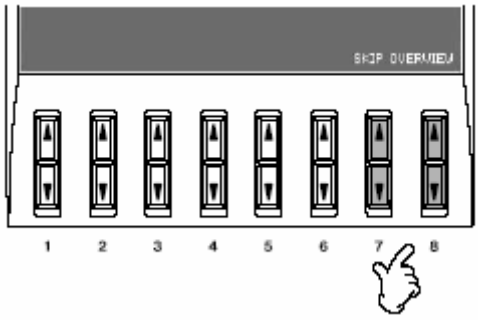
3. Nyomja meg a [EXIT] gombot a lejátszás megállításához

A demó megállításakor a képernyő automatikusan a kezdő oldalra ugrik vissza.



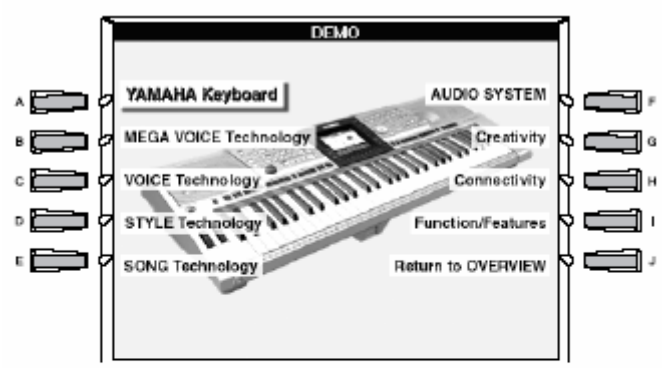
A sajátos demó fejezetek megjelenítése a kijelzőn

1. Nyomja meg a [7▲▼]/[8▲▼] gombok valamelyikét a demó oldalon a sajátos demó fejezetek megjelenítésére

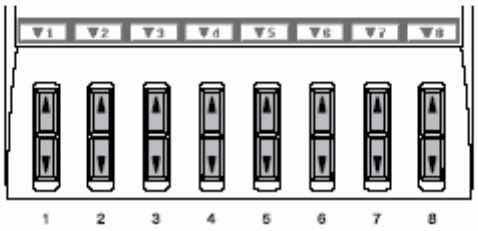


2. Nyomja meg a [A]-[J] gombok valamelyikét az egyik sajátos demó előhívásához

Az előző képernyőhöz való visszatéréshez a [J] gombot kell megnyomnia.



Ha a demónak több, mint egy oldala van:
Nyomja meg a képernyőn megjelenő számokhoz tartozó [▼▲] gombokat az oldal váltáshoz.



3. Nyomja meg az [EXIT] gombot a demó funkcióból való kilépéshez.

Műveletek a kezdő képernyőkön

Először is nem árt, ha szólunk pár szót a Gyorstalpaló kezdő képernyőiről. Három alapvető kezdő képernyő létezik:

Fő képernyő

File Választó képernyő

Műveleti képernyő

A Fő képernyő működése

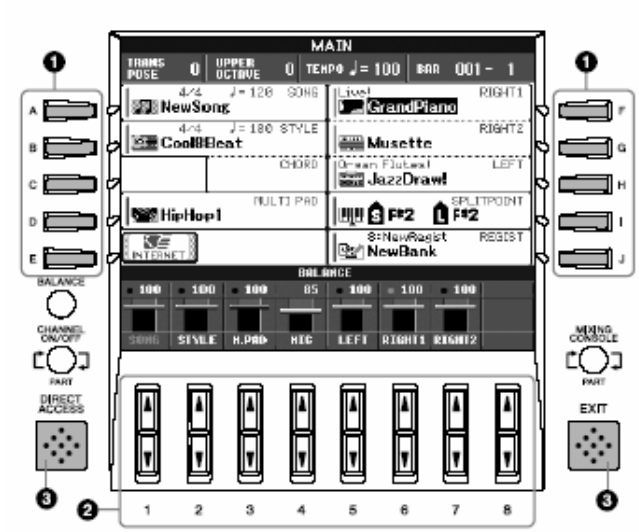
A Fő képernyő az alapvető beállításokat és a hangszerre vonatkozó fontos információkat tartalmazza (ez az a képernyő, ami a hangszer bekapcsolásakor megjelenik). A Fő képernyőről olyan oldalakat lehet elérni, amik a képernyőn olvasható funkciók beállítására szolgálnak.

A Fő képernyőn megjelenő információkról a 68. oldalon olvashat bővebben.

❶ **[A]-[J] gombok**
Az [A]-[J] gombok a mellettük feltüntetett funkciók változtatására szolgálnak.
Például, ha megnyomja az [F] gombot, az előhívja a jobb kézre vonatkozó hang beállítások képernyőjét (Voice, Right1).

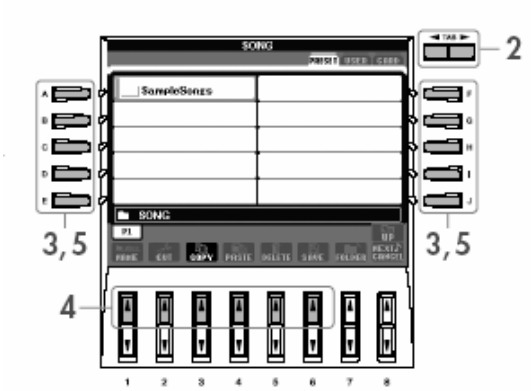
❷ **[1▼▲]-[8▼▲] gombok**
A [1▼▲]-[8▼▲] gombok a felettük feltüntetett paraméterek változtatására szolgálnak.
Például, a [1▲] gomb megnyomásával a dalok hangerejét lehet növelni.

❸ **[DIRECT ACCESS] és [EXIT] gombok**
Ezeknek a gomboknak a kombinációjával könnyen vissza lehet lépni a Fő képernyőre bármelyik oldalról: egyszerűen nyomja meg a [DIRECT ACCESS] majd az [EXIT] gombokat.



A File Választó képernyő működése

A File Választó képernyőn lehet kiválasztani a Hang, Dal és Stílus típusokat.
A következő példában a Dal Választó képernyőt fogjuk előhívni és használni.



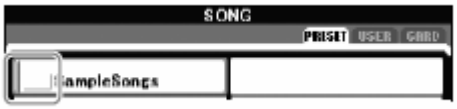
1 Nyomja meg [SONG SELECT] gombot a Dal Választó képernyő előhívásához

2 Nyomja meg a TAB [◄]/[►] gombokat hogy kiválassza a meghajtót amiről a dalt be akarja tölteni: PRESET/USER/CARD

PRESET……..Belső memória ahova az adatok (dalok) előre (gyárilag) be vannak programozva.
USER……...Belső memória ami beolvasásra és kiírásra is használható.
CARD……...SmartMedia kártya olvasásra és írásra.

3 Válasszon egy könyvtárat (ha szükséges)

Számos dalt lehet összegyűjteni egy mappába. A mappa(ák) neve(i) megjelennek a képernyőn. Az [A]-[J] gombok segítségével válassza ki a megfelelő mappát.



4 Válasszon egy oldalt (ha a képernyőnek több oldala is van)

Ha a meghajtó több mint 10 dalt tartalmaz, akkor a képernyő több oldalból álló rendszerben jeleníti meg a címeket. Az oldalszámok mindig a képernyő alján olvashatók. Az oldalválasztáshoz nyomja meg a [1▼▲]-[6▼▲] gombok valamelyikét.

5 Nyomja meg a [A]-[J] gombok valamelyikét, hogy kiválassza a dalt

A [DATA ENTRY] kerékkel is lehet tallózni a dalok között, az [ENTER] gombbal pedig végre lehet hajtani a kiválasztást.

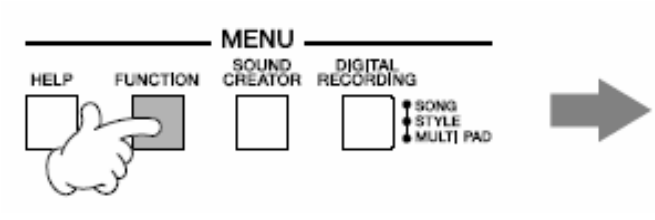
6 Az [EXIT] gomb megnyomásával mindig az előző képernyőhöz lehet visszatérni

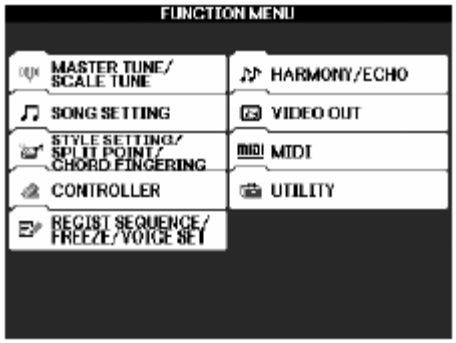
A Műveleti képernyő működése

A Műveleti képernyőn lehet végrehajtani a legrészletesebb beállításokat.
A következő példában a billentyűk tapintás-érzékenységének beállításait fogjuk előhívni és használni a megfelelő ablakban.

1 Nyomja meg a [FUNCTION] gombot

A részletes beállítási lehetőségek kategorizálva jelennek meg a képernyőn.

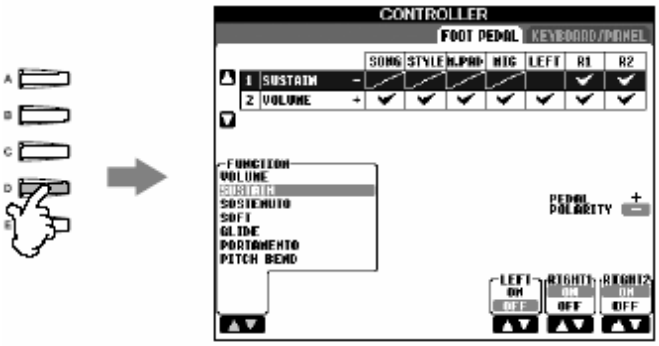




* VIDEO OUT funkció → csak PSR-3000

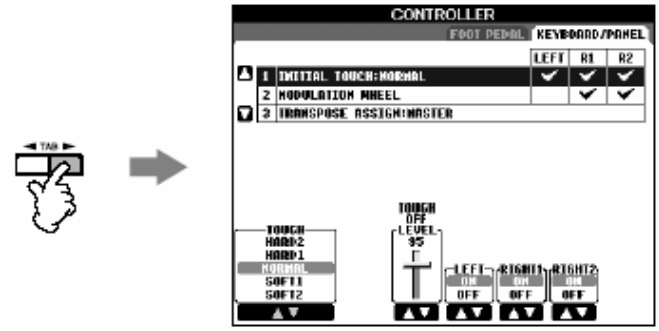
2 Nyomja meg a [D] gombot a kategória kezelő kiválasztásához

Ha a kiválasztott kategória tovább van bontva al-kategóriákra akkor a további választási lehetőségek is megjelennek a képernyőn.

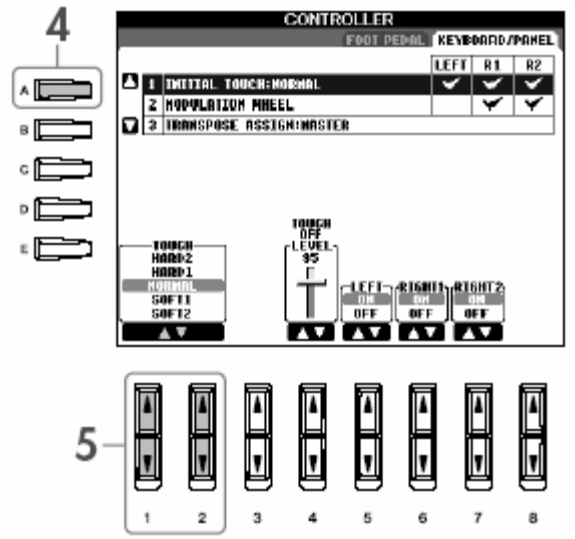


3 Nyomja meg a TAB [►] gombot, hogy átlépje a KEYBOARD/PANEL fülre

Ha a beállítások további beállítási lehetőségekre vannak lebontva akkor egy, az opciókat tartalmazó lista jelenik meg a képernyő alján.



4 Nyomja meg a [A] gombot a billentyűzet érzékenység beállításának kiválasztására („1 INITIAL TOUCH”)

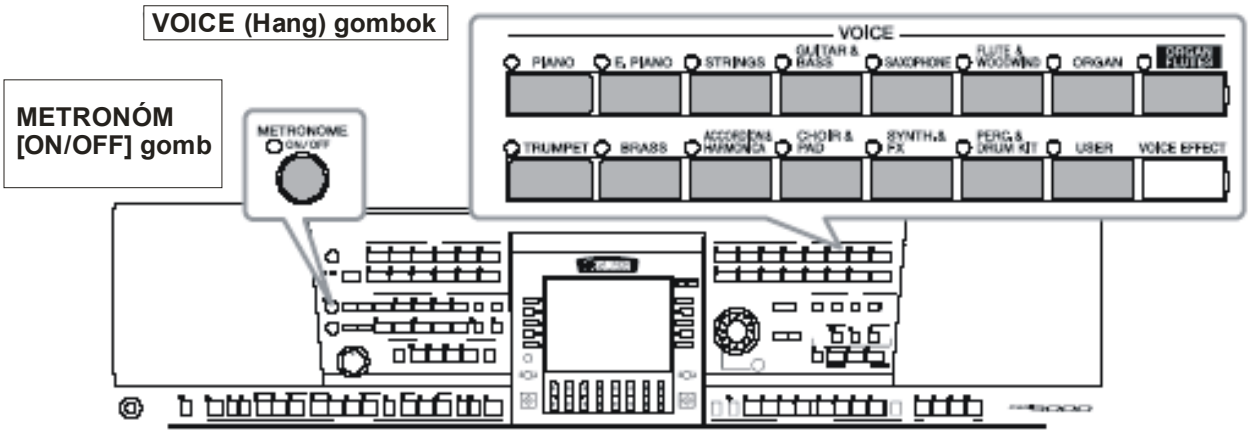


5 Nyomja meg a [1▼▲]-[2▼▲] gombok valamelyikét és állítsa be a kívánt billentyűzet érzékenységet

Az útmutatóban a későbbiekben előfordulnak majd olyan esetek amikor a nyilak használata egy művelet rövidített leírására szolgál. A fenti műveletet például a következő képen lehet leírni rövidítve: [FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB[►] KEYBOARD/PANEL → [A] 1 INITIAL TOUCH.

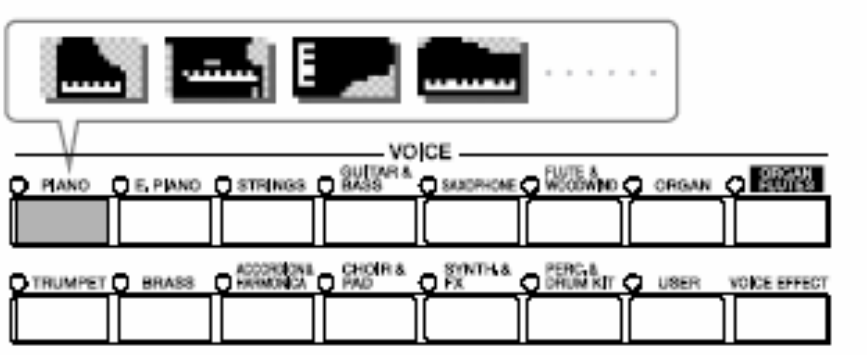
Játék a hangokkal

A PSR-3000/1500 a kivételesen valósághű hangok széles választékát tárja a felhasználó elé, ide értve a zongora, gitár, egyéb húrosok és a fafúvós hangszerek hangjait.



Előre programozott hangok

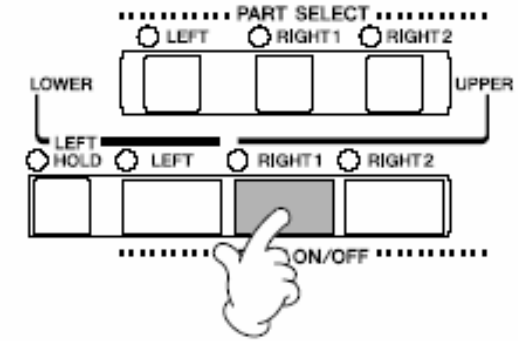
Az előre programozott hangok mappákba vannak gyűjtve kategóriák szerint. A Hang gombok az egyes hang típusok (kategóriák) előhívására szolgálnak. Például, ha megnyomjuk a [PIANO] gombot akkor a képernyőn a különböző zongorahangok jelennek meg.



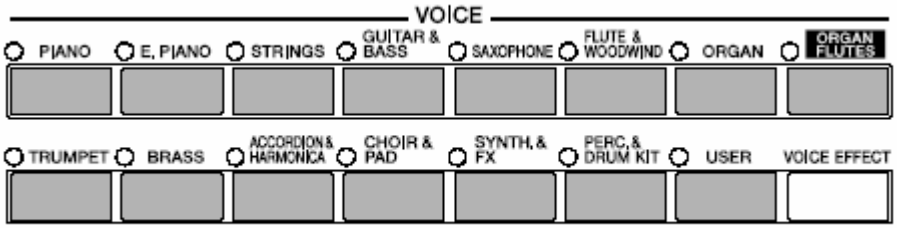
NOTE **A különféle hangokkal kapcsolatban**
Nézzen utána a különálló adat listában (Data List)

1 Nyomja meg a PART ON/OFF [Right 1] gombot a jobbkezes játék bekapcsolásához

Itt a RIGHT 1 hangot kell kiválasztani az egykezes játékhoz (a RIGHT 2-ről a későbbiekben szólunk).

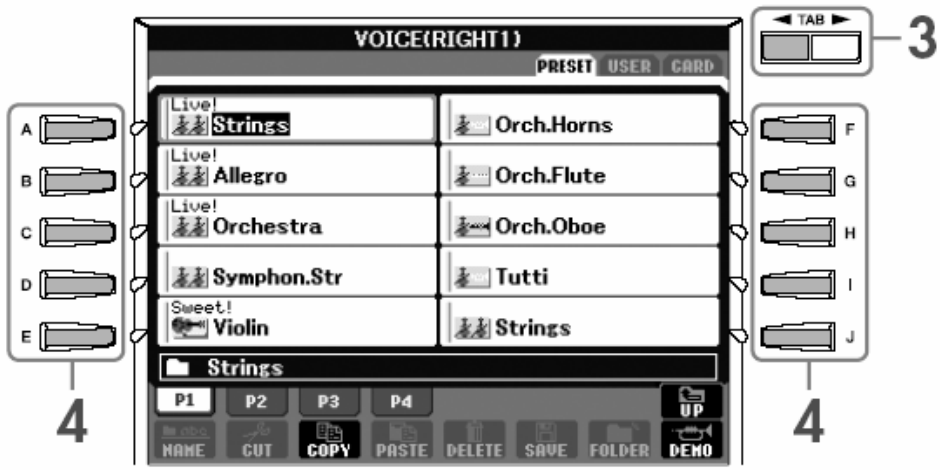


2 Nyomja meg az egyik VOICE gombot, hogy kiválassza a hang típusát és egyben előhívja a hang választó képernyőt



3 Nyomja meg a TAB[◄] gombot a PRESET (gyári programok) képernyőt

NOTE A hang típusa és maghatározó jellemzői a hang gyári neve fölött olvasható.



4 Nyomja meg az [A]-[J] gombok valamelyikét, hogy kiválassza a megfelelő hangot

NOTE Bármikor visszaugorhat a fő képernyőre, ha duplán kattint az [A]-[J] gombok valamelyikére.

5 Már játszhat is a billentyűzeten a kiválasztott hanggal

Könnyedén előhívhatja kedvenc hangját
A PSR-3000/1500 óriási mennyiségű és kiváló minőségű hangokkal rendelkezik. Ezek a hang típusok felölelik a valóságban is megtalálható hangszerek széles körét. Ebből kifolyólag a hangszer szinte minden zenei környezetben tökéletesen alkalmazható. Azonban a nagy mennyiségű hangminták közti eligazodás néha nyomasztó feladatnak tűnhet. A kedvenc hangok előhívására két módszer áll rendelkezésre:

- **Mentse el kedvenc hangját a USER memóriába a hang választó képernyőn és hívja elő azt gyorsan a VOICE [USER] gombbal**

  1 Másolja a hangot a PRESET memóriából a USER memóriába.
  2 Hívja elő a hang választó képernyőt a VOICE [USER] gomb megnyomásával és a [A]-[J] gombok segítségével válassza ki a hangot.

- **Regisztrálja a hangot a regisztrációs memóriába (Registration Memory) és hívja elő azt gyorsan a REGISTRATION MEMORY [1]-[8] gombokkal.**

Játék a hang-demókkal

A különböző hangokat meghallgathatjuk egyenként demó dalokba ágyazva, ami segít az egyes hangokat elképzelni zenei kontextusban.

1 Nyomja meg a [8▼] (DEMO) gombot a hang választó képernyőn, hogy a kiválasztott hanghoz tartozó demó dalt elindítsa

2 A demó dal megállításához újra nyomja meg a [8▼] (DEMO) gombot

Ütős hangok kiválasztása
Különböző ütős hangokat szólaltathatunk meg a billentyűzeten, ha a Dob Hangok közül egyet a [PERCUSSION & DRUM KIT] csoportban kiválasztunk. Az ütős hangokra vonatkozó részletek a különálló Adat Listában találhatók. Az általános dobhangok (Standard Kit 1) egyenként ki vannak osztva a billentyűkre. A hangok kiosztását a billentyűk alatt található képek mutatják.

Hangeffektusok választása
A billentyűzeten olyan önálló hangeffektusokat is lejátszhatunk, mint például a madár csiripelés vagy az óceán hangjai. A hangeffektusok két kategóriába vannak sorolva: „GM&XG” illetve „GM2”.

1 Nyomja meg a PART SELECT [RIGHT 1] gombot, hogy megjelenjen a hang választó képernyő.

2 Nyomja meg a [8▲] gombot a kategóriák megjelenítéséhez.

3 Nyomja meg a [2▲] gombot a második oldal megtekintéséhez.

4 Nyomja meg a [E]/[F] gombok valamelyikét, hogy kiválassza a kategóriát.

5 Nyomja meg a [2▲] gombot a második oldal megtekintéséhez.

6 Nyomja meg a [F] gombot, hogy kiválassza a hangeffektus (SoundEffect) funkciót.

7 Nyomja meg a [A]/[J] gombot valamelyikét a kívánt hangeffektus kiválasztására.

8 Szólaltassa meg a hangeffektust a billentyűzeten.

A GM/XG/GM2 hangok kiválasztása
A GM/XG/GM2 hangokat közvetlenül pár gomb lenyomásával is elérhetjük. Hajtsa végre a fent leírt műveletsor 1. és 4. lépését, majd válassza ki a szükséges kategóriát és a hangot.

Különböző hangok egyidejű játéka

A PSR-3000/1500-on lehet több különböző hanggal egyszerre játszani a billentyűzeten.

- **Két különböző hang egymásra helyezése**
  Ezzel a módszerrel gazdag, telt hangzást lehet elérni.

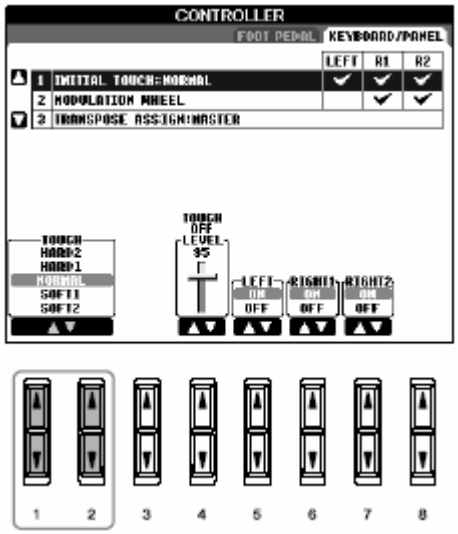
- **Különálló hangok kiosztása a jobb illetve a bal kézre**
  A hangok külön kézre való kiosztásával játszhatunk például egyszerre egy basszus és egy zongora témát.

A leütési érzékenység állítás a billentyűkön
A hangszeren be lehet állítani a billentyűkre mért leütések erejének hatását a hangzásra (hogyan reagál a hang a játékstílusra). A leütési érzékenységet minden hangra közösen, egyszerre lehet beállítani.

1 Jelenítse meg a műveleti képernyőt:
[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB[►]
KEYBOARD/PANEL → [A] 1 INITIAL TOUCH

2 Nyomja meg a [1▲▼]/[2▲▼] gombok valamelyikét az érzékenység beállítására.

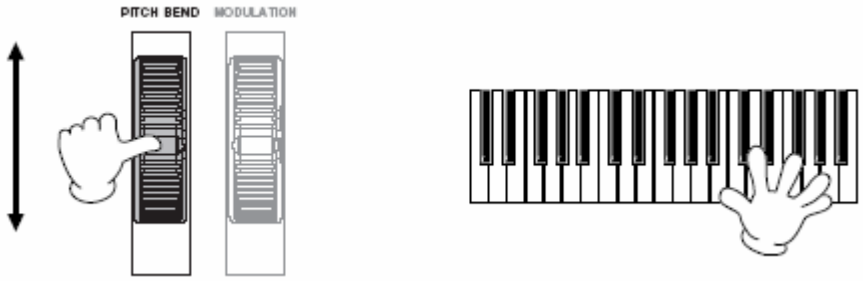
HARD 2 – Erős leütésre produkál nagy hangerőt. A kemény játékstílusúaknak ajánlott.
HARD 1 – Közepesen erős leütésre produkál nagy hangerőt.
NORMÁL – Normál érzékenység az átlagos Játékstílushoz.
SOFT 1 – Mérsékelt leütésre is nagy hangerőt produkál.
SOFT 2 - Gyenge leütésre is relatív nagy hangerőt produkál. A visszafogott stílusúaknak ajánlott.



NOTE
- Ez a beállítás nem változtat a hangszer súlyán.
- A leütési érzékenységet ki is lehet kapcsolni a két kézhez tartozó billentyűkön. Ehhez az [5▲▼]/[7▲▼] gombokat kell megnyomni. Ha az érzékenység a billentyűzet valamelyik részén OFF-ra van állítva, akkor ott a leütésekre keletkező rögzített hangerőt a [4▲▼] gombbal lehet beállítani.

A hangmagasság változtató kerék használata

A hangmagasság változtató kerékkel a hangokat úgymond „hajlítani” lehet, ami a hangmagasság lefelé illetve fölfelé tolását jelenti. Ha egy hang megszólalása közben a kereket magunk felé forgatjuk a hangmagasság lefelé tolódik, ha a kereket az ellentétes irányba forgatjuk a hangmagasság fölfelé tolódik. A hangmagasság változtatása a billentyűzet egészére egyszerre van hatással. Ha a kereket elforgatás közben elengedjük, az automatikusan visszaforog a kiindulási (nulla) pozícióba.



NOTE Ha a hangmagasságot MIDI-vel változtatjuk és elérjük az 1 oktávos (1200 cent) határt, elképzelhető, hogy néhány hang nem tud tökéletesen átalakulni.

A maximális hangmagasság változás tartományának változtatása:

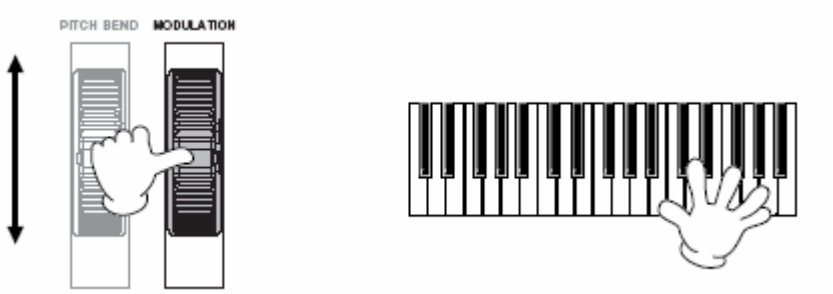
1 Hívja elő a hangmagasság változtatásának képernyőjét.
[MIXING CONSOLE] → TAB[►] → TUNE → [H] PITCH BAND RANGE

2 Állítsa be a billentyűzet különböző részeire vonatkozó hangmagasság változtatási tartományokat a [5▲▼]/[6▲▼]/[7▲▼] gombokkal.

[5▲▼] gomb – Bal kéz billentyűi (LEFT).
[6▲▼] gomb – Jobb 1 billentyűk (RIGHT 1).
[7▲▼] gomb – Jobb 2 billentyűk (RIGHT 2).

A modulációs kerék használata

A modulációs funkció egy vibrátóhoz hasonló effektus, ami a billentyűzet egészére egyszerre hat (JOBB 1,2, BAL). A kerék magunk felé mozdításával csökkenthetjük, ellentétes irányba mozdításával növelhetjük az effektus hatását.



NOTE

- A véletlen modulációk elkerülése érdekében bekapcsoláskor mindig ellenőrizze, hogy a modulációs kerék minimumra (MIN) legyen állítva.
- A modulációs kerék a vibrató effekten kívül más funkciókkal is ellátható.

Van rá lehetőség, hogy a modulációs kerék hatását csak külön billentyű részekre terjesszük ki.

1 Hívja elő a kijelzőn a modulációs kerék oldalát.
[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB[►] → KEYBOARD/PANEL → [A]/[B] 2 MODULATION WHEEL

2 Engedélyezze a billentyűzet különböző részeire a moduláció hatását a [5▲▼]/[6▲▼]/[7▲▼] gombokkal.

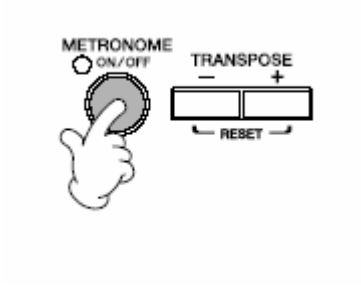
[5▲▼] gomb – engedélyezés a bal kéz billentyűire (LEFT)
[6▲▼] gomb – engedélyezés a Jobb 1 billentyűkre (RIGHT 1)
[7▲▼] gomb – engedélyezés a Jobb 2 billentyűkre (RIGHT 2)

A metronóm használata

A metronómmal takt jelet lehet előállítani, ami a gyakorláshoz szinte elengedhetetlen. A takt jel kiválóan alkalmas különböző tempók kipróbálására is.

1 Nyomja meg a METRONOME [ON/OFF] gombot a metronóm elindításához

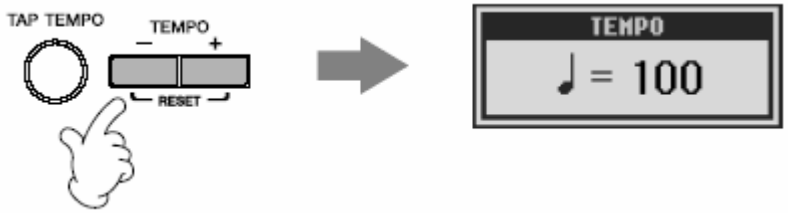
2 A metronóm megállításához nyomja meg a fenti gombot még egyszer



A metronóm tempójának illetve időalapjának beállítása

■ A metronóm tempójának beállítása

1 Nyomja meg a TEMPO [-]/[+] gombok valamelyikét , hogy előhívja a tempó állítás felugró ablakát.



2 Nyomja meg a TEMPO [-]/[+] a tempó beállítására.

Ha a gombokat lenyomva tartja, a változás folyamatos. A tempó beállítására az adat beviteli görgő kereket is használhatjuk [DATA ENTRY]. A tempó visszaállításához nyomja meg a TEMPO [-]/[+] gombokat egyszerre.

NOTE **A tempó kijelzőről**
A tempó kijelzőn látható szám a percenkénti negyed hangok számát jelöli. A tempót 5-500 tartományban lehet állítani.

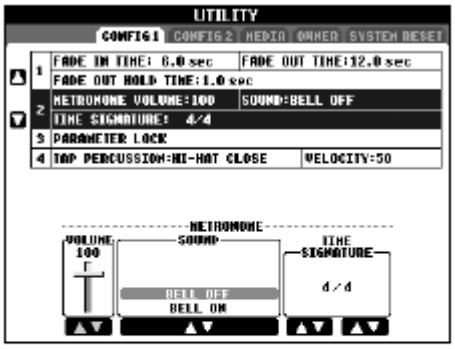
3 Nyomja meg az [EXIT] gombot a tempó kijelző bezárásához

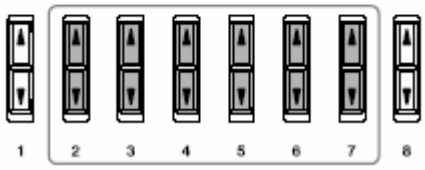
■ A metronóm időalapjának és egyéb tulajdonságainak beállítása

1 Hívja elő a műveleti kijelzőt
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[◀] CONFIG 1 → [B] 2 METRONOME

2 Állítsa be a paramétereket a [2▲▼]/[7▲▼] gombokkal.

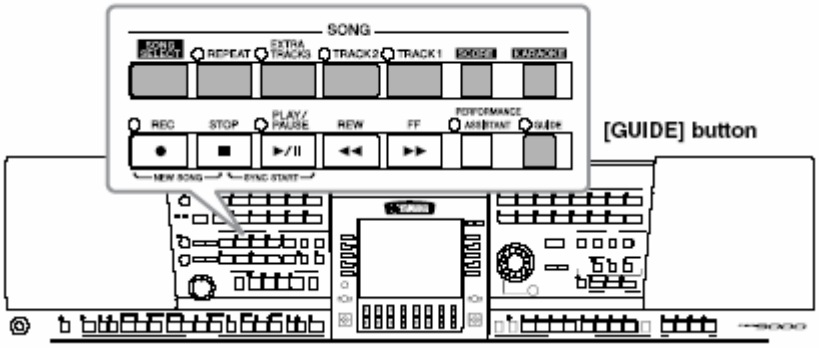
	Bell On – általános metronóm hang csengővel
TIME SIGNATURE	A metronóm ütem alapját határozza meg





VOLUME)	A metronóm hangerejét állítja
SOUND	Meghatározza, hogy melyik hanggal működjön a metronóm Bell Off – általános metronóm hang

Gyakorlás az előre programozott dalokkal



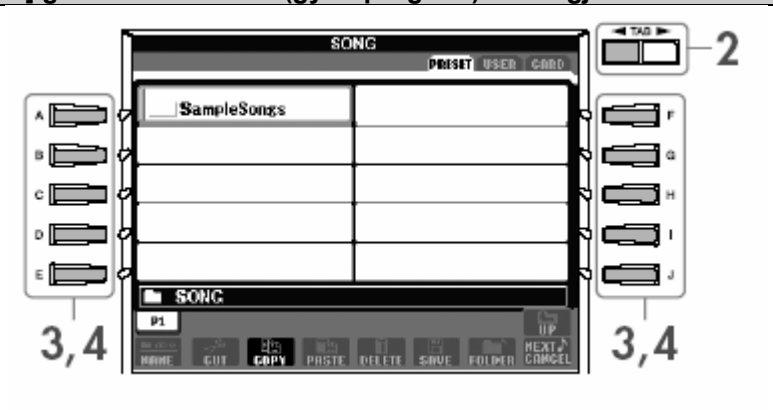
A dalok lejátszása

A PSR-3000/1500 számos előreprogramozott dalt tartalmaz. Ebben a fejezetben az előreprogramozott és a SmartMedia kártyán tárolt dalok lejátszásával foglalkozunk. A dalokhoz tartozik partitúra (kotta) is, amit a hallgatással egyidejűleg a hangszer képernyőjén követhetünk.

Egy előreprogramozott dal lejátszása

1 Nyomja meg a [SONG SELECT] gombot a dal választó képernyő előhívásához

2 Nyomja meg a TAB[◄] gombot a PRESET (gyári program) fül megjelenítéséhez

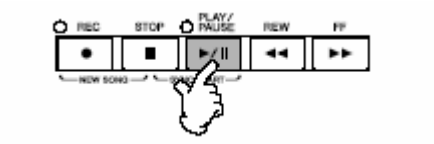


3 Nyomja meg az [A] gombot a minta dal (Sample Song) kategória megjelenítéséhez

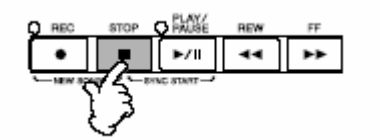
4 Nyomja meg az [A]-[E] gombok valamelyikét a kívánt dal kiválasztásához

A dalt a [DATA ENTRY] és a [ENTER] gombok segítségével is kiválaszthatjuk.

5 Nyomja meg a SONG [PLAY/PAUSE] gombot a dal lejátszásának elkezdéséhez



6 Nyomja meg a SONG [STOP] gombot a dal lejátszásának megállításához



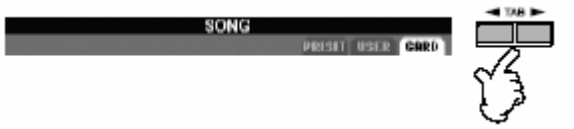
Dal lejátszása a SmartMedia kártyáról

⚠ **FIGYELEM**
Mielőtt tovább menne olvassa el a SmartMedia kártya kezeléséről szóló fejezetet.

1 Helyezze be a kártyát a kártya-nyílásba.

2 Nyomja meg a [SONG SELECT] gombot a dal választó képernyő előhívására.

3 Nyomja meg a TAB [◄][►] gombot a kártya (CARD) fül kiválasztásához



4 Nyomja meg az [A]-[J] gombok valamelyikét a kívánt dal kiválasztásához.

Dalok sorozatos lejátszása

Az egy mappában található dalokat a hangszer sorozatban, egymás után is le tudja játszani.

1 Válasszon ki egy dalt a kívánt mappából

2 Hívja elő a műveleti kijelzőt.
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING

3 Nyomja meg a [H] (REPEAT MODE) gombot az „ALL” (mindegyik) funkció kiválasztásához.

4 Nyomja meg a SONG [PLAY/PAUSE] gombot a lejátszás elkezdéséhez.
A mappában található dalok lejátszása sorrendben elkezdődik.

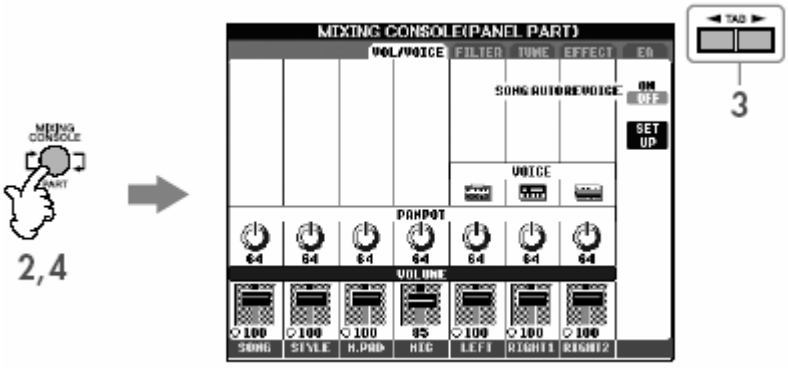
5 A sorozatos lejátszás megállításához nyomja meg a [H] gombot (OFF).

A hangerő növelése a kiválasztott részlet gyakorlásakor

A PSR-3000/1500 adatállományában egy dal akár 16 MIDI csatornából is állhat, amiket a hangszerbe telepített szoftver elkülönített adatokként kezel. Ön kijelölheti a gyakorolni kívánt csatornákat és azok hangerejét külön-külön is állíthatja.

1 Válasszon ki egy dalt. A kiválasztás módszerét az előreprogramozott dalok és a SmartMedia kártyán lévő dalok betöltésénél már leírtuk.

2 Nyomja meg a [MIXING CONSOLE] gombot a keverő felület előhívására.



3 Nyomja meg a TAB[◄][►] gombokat a VOL/VOICE fül elérésére.

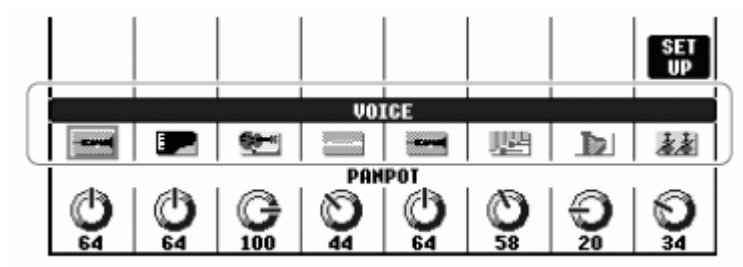
4 Tartsa nyomva a [MIXING CONSOLE] gombot addig, amíg a „MIXING CONSOLE (SONG CH1-8)” felirat meg nem jelenik a a képernyő felső részén

5 Nyomja meg az [E]/[J] gombokat „VOLUME” funkció kiválasztásához.

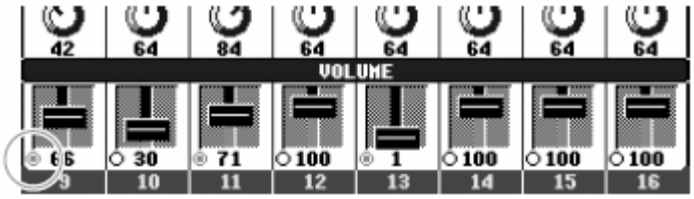
6 A csatornák hangerejének változtatásához nyomja meg a kívánt csatornáknak megfelelően a [1▲▼] /[8▲▼] gombokat. Ha a kívánt csatorna nem látszik a képernyőn, akkor nyomja meg a [MIXING CONSOLE] gombot újra, hogy előhívja a MIXING CONSOLE (SONG CH9-16) oldalt.

Ha nem tudja melyik csatorna hangerejét kéne változtatni

● Nézze meg a csatornákon a „VOICE” felirat alatt hangszerek képeit.



● A dal lejátszása közben nézze a csatornák jelző fényeit. A világító fény azt jelzi, hogy az a csatorna éppen lejátszás alatt van. Így el tudja különíteni a csatornákat vizuálisan és hallás alapján is, és könnyebben el tudja dönteni, hogy melyik hangerején kell változtatni.



A dalokhoz tartozó partitúra (kotta) megjelenítése

Ajánljuk, hogy a gyakorlás elkezdése előtt mindig nézze át a kiválasztott dal kottáját. A kotta megjelenítése a következő képen zajlik:

NOTE
- A megjelenített hangjegyeket a hangszer állítja elő a rendelkezésre álló hangadatokból, ezért elképzelhető, hogy a kereskedelmi forgalomban beszerezhető kották és a hangszer kottázása között némi különbség adódik (különösen ha bonyolult vagy sok hangból álló zenei részekről van szó).
- A hangszer kottázó funkciója nem használható dalok (adatok) létrehozására.

1 Válasszon ki egy dalt

2 Nyomja meg a [SCORE] gombot

NOTE A TAB[◄][►] gombokkal vagy a pedál segítségével is lapozhatja a kottát.

3 Nyomja meg SONG [PLAY/PAUSE] gombot a lejátszás elkezdésére

A kis ugráló labda mutatja, hogy éppen hol tart a dal a kotta szerint.

4 Nyomja meg a SONG [STOP] gombot a lejátszás befejezéséhez

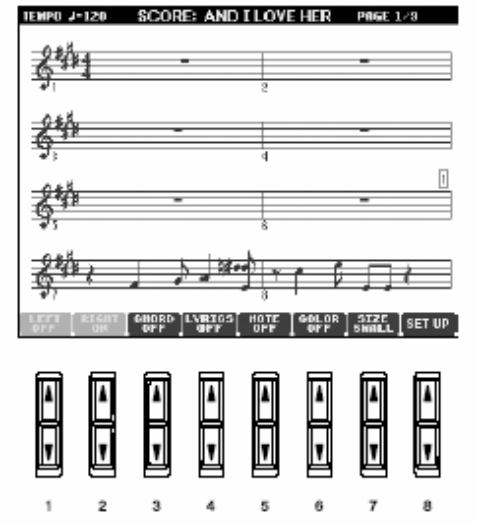
A hangjegyek megjelenítésének változtatása

Kívánsága szerint megváltoztathatja a hangjegyek megjelenését, hogy az önnek megfelelő formátumban lássa azokat.

1 Nyomja meg a [SCORE] gombot a kotta megjelenítéséhez

5 A következő változtatásokat tudja végrehajtani:

- **Hangjegyek méretének változtatása**
  Nyomja meg a [7▲▼] gombot a hangjegyek méretének változtatásához.
- **Csak a Jobb/Bal kézre vonatkozó hangjegyek megjelenítése**
  Nyomja meg a [1▲▼]/[2▲▼] gombokat a Jobb/Bal kézre vonatkozó hangjegyek eltüntetésére.
- **A hangjegyek megjelenítésének személyreszabása**



- **A hangjegyek nevének megjelenítése a hangjegyek bal oldalán**

  - Nyomja meg a [5▲▼] (NOTE) gombot a hangjegy nevének megjelenéséhez.
  - Nyomja meg a [8▲▼] (SET UP) gombot a részletes beállítások előhívására.
  - Nyomja meg a [6▼] (NOTE NAME) gombot, hogy kiválassza a „Fixed Do” funkciót.
  - Nyomja meg a [8▲] (OK) gombot a beállítások jóváhagyására

- **Kapcsolja be a hangjegyek színjelzéseit (csak PSR-3000)**
  Nyomja meg a [6▲▼] gombot, hogy a színjelzést bekapcsolja (COLOR).

NOTE Minden egyes hangjegynek meghatározott színe van, amit nem lehet megváltoztatni:
C → vörös, D → citrom, E → zöld, F → narancs, G → kék, A → bíbor, H → szürke

- **Növelje az ütemek méretét**
  Az ütemek méretének növelése a képernyőn látható egyéb információk eltűnésével jár. Használja a [1▲▼]-[4▲▼] gombokat ha el akarja tüntetni azokat az elemeket amikre nincsen szüksége a kijelzőn.

A Jobb illetve a Bal kéz részeinek elnémítása

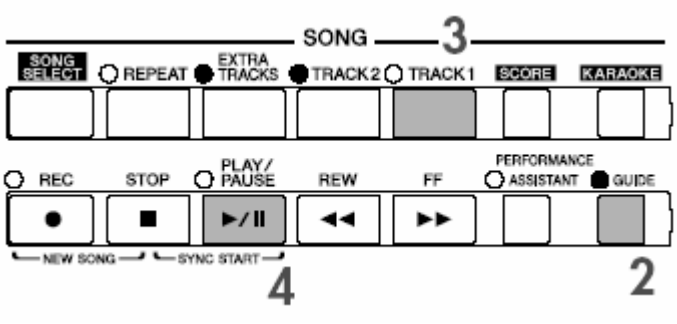
A [SCORE] gomb lenyomásával előhívott képernyő mutatja a hangjegyeket, azt, hogy a hangjegyeket milyen időzítéssel kell megszólaltatni illetve, hogy azokat meddig kell kitartani. Ön a gyakorlást a saját

ütemében is végezheti, hiszen a kíséret addig vár amíg a korrekt hangjegy meg nem szólal. Ezzel és a Jobb illetve Bal kéz részeinek külön-külön elnémításával igen részletesen és alaposan lehet gyakorolni a hangszeren.

A Jobbkezes gyakorlás: TRACK 1 (1. sáv)

1 Válasszon ki egy dalt és nyomja meg a [SCORE] gombot a kotta megjelenítéséhez

2 Kapcsolja be a Vezető segédet a [GUIDE] gomb lenyomásával



3 Nyomja meg a SONG [TRACK 1] gombot a jobb kéz részének elnémítására

A [TRACK 1] jelzőfénye kialszik. Most már játszhatja a részt magától.

4 Nyomja meg a SONG [PLAY/PAUSE] gombot a lejátszás elkezdéséhez

Gyakorolja a jobbkezes játékot a kotta követésével.

5 Nyomja meg a SONG [STOP] gombot a lejátszás megállításához

6 Kapcsolja ki a Vezető segédet a [GUIDE] gomb megnyomásával

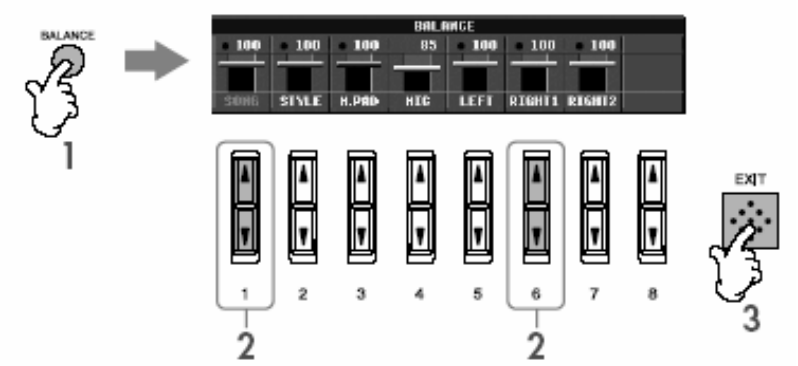
A hangerő egyensúlyának beállítása a dal és a billentyűzet között

Ezzel a funkcióval beállíthatjuk a kiválasztott dal lejátszásának hangereje és a billentyűzet hangereje közti egyensúlyt.

1 Nyomja meg a [BALANCE] gombot a hangerő egyensúly beállítására szolgáló ablak megjelenítéséhez.

2 A dal hangerejének változtatásához nyomja meg a [1▲▼] gombot. A billentyűzet (Jobb 1 rész) hangerejének változtatására a [6▲▼] gombot használja.

3 Nyomja meg az [EXIT] gombot a képernyőről való kilépéshez.



Egyéb kísérő funkciók

□ **A billentyűzetre**

● **Bármely billentyű (Any Key)**

Ezzel a funkcióval a billentyűkön való játék időzítését lehet gykorolni

□ **Karaoke**

● **Karaoke-key**

Ez a funkció automatikusan vezérli a dal lejátszását, hogy az egybe essen az énekkel (mikrofon).

● **Vocal CueTIME (csak PSR-3000)**

Ez a funkció automatikusan állítja a kíséret időzítését, hogy az egybe essen az énekkel.

A Balkezes gyakorlás: TRACK 2 (1. sáv)

1 Kövesse a Jobbkezes gyakorlás 1. pontját

2 Kövesse a Jobbkezes gyakorlás 2. pontját

3 Nyomja meg a [TRACK 2] gombot a balkéz részeinek elnémítására

4 Nyomja meg a SONG [PLAY/PAUSE] gombot a lejátszás elkezdéséhez

Gyakorolja a balkezes játékot a kotta követésével.

5 Nyomja meg a SONG [STOP] gombot a lejátszás megállításához

6 Kapcsolja ki a Vezető segédet a [GUIDE] gomb megnyomásával

Gyakorlás a lejátszás ismétlő funkcióval

A lejátszás ismétlő funkció a dalok vagy a dalok egy kijelölt részének folyamatosan ismétlődő lejátszását kínálja. Ez a funkció kiválóan alkalmazható a nehezebb zenei részek folyamatos, ismétlő gyakorlására.

Egy dal lejátszása ismétlő funkcióval

1 **Válasszon ki egy dalt.**

2 **Nyomja meg a [REPEAT] gombot az ismétlő funkció bekapcsolásához.**

3 **Nyomja meg a SONG [PLAY/PAUSE] gombot a lejátszás elkezdésére.**
A dal lejátszása folyamatosan ismétlődik, amíg a SONG [STOP] gombot meg nem nyomja.

4 **Nyomja meg a [REPEAT] gombot az ismétlő funkció kikapcsolásához.**

Egy kijelölt zenei szakasz lejátszása ismétlő funkcióval (A-B Repeat)

1 **Válasszon ki egy dalt.**

2 **Nyomja meg a SONG [PLAY/PAUSE] gombot a lejátszás elkezdésére.**

3 **Jelölje ki az ismétlési szakaszt.**
Nyomja meg a [REPEAT] gombot az ismételni kívánt zenei szakasz kezdőpontján (A). Nyomja meg újra a [REPEAT] gombot a szakasz végpontján (B). Egy automatikus bevezető után (ami segít elkapni az ütemet) a kiválasztott szakasz (A-B pontig) ismétlődő lejátszásba kezd.

NOTE A [TOP] gomb megnyomásával mindig vissza lehet ugrani a kezdő (A) pontra, függetlenül attól, hogy a szakasz lejátszása éppen szünetel, vagy folyik.

4 **Nyomja meg a SONG [STOP] gombot a szakasz lejátszásának megállítására**

5 **Nyomja meg a [REPEAT] gombot az ismétlő funkció kikapcsolásához.**

Egyéb módszerek az A-B ismétlő szakasz kijelölésére

- **Az ismétlő szakasz kijelölése miközben a dal lejátszása szünetel**

  1 **Nyomja meg a [FF] gombot, hogy az A ponthoz tekerjen**
  2 **Nyomja meg a [REPEAT] gombot, hogy kijelölje az A pontot**
  3 **Nyomja meg a [FF] gombot újra, hogy a B ponthoz tekerjen**
  4 **Nyomja meg a [REPEAT] gombot újra, hogy kijelölje a B pontot**

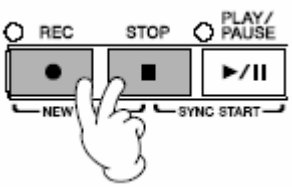
- **Az ismétlő szakasz kijelölése A ponttól a dal végéig**
  Ha csak az A pontot jelöli ki a fenti módszerrel és elindítja a lejátszást, akkor a dal lejátszása az A pont és a dal vége között fog ismétlődni.

Előadás rögzítése

Rögzítse saját előadását a Gyorsrögzítő (Quick Recording) segítségével. A gyorsrögzítő egy hatékony gyakorló eszköz, aminek a segítségével könnyen összehasonlíthatja saját játékát az eredeti dallal, amit gyakorolt. Ez a funkció jól használható duettek gyakorlására is, csak rögzítse partnerének játékát, és már jöhet is a rájátszásos gyakorlás.

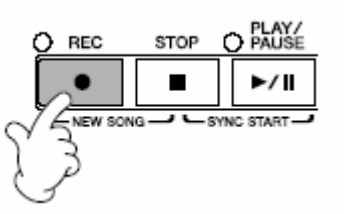
1 Nyomja meg a [REC] és a [STOP] gombokat egyszerre

Ezzel automatikusan kijelöl egy üres memória helyet a felvételnek



2 Válasszon ki egy hangot. A kiválasztott hang lesz felvéve

3 Nyomja meg a [REC] gombot

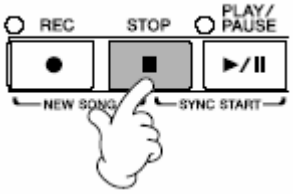


4 Kezdje el a felvételt

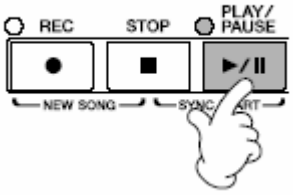
A felvétel az első billentyű lenyomásával elkezdődik.

5 Nyomja meg a SONG [STOP] gombot a felvétel megállításához

Egy üzenet jelenik meg a kijelzőn, ami figyelmeztet, hogy a felvett anyagot el kell menteni. Nyomja meg az [EXIT] gombot, hogy az üzenet eltűnjön.



6 Nyomja meg a SONG [PLAY/PAUSE] gombot a felvett anyag visszahallgatására



7 Mentse el a felvett anyagot

1. **Nyomja meg a [SONG SELECT] gombot a dal választó képernyő előhívásához**
2. **Nyomja meg a TAB[◄]/[►] gombokat, hogy kiválassza a megfelelő fület (USER, CARD, stb.). Válassza a USER-t, ha a hangszer memóriájába akarja menteni az anyagot vagy válassza a CARD-ot, ha SmartMedia kártyára akarja menteni az anyagot.**
3. **Nyomja meg a [6▼] (SAVE) gombot, hogy előhívja azt a képernyőt, ahol nevet tud adni a file-nak.**
4. **Írja be a file nevét.**
5. **Nyomja meg a [8▲] (OK) gombot a mentés végrehajtásához.**
   A mentési műveletből való kilépéshez nyomja meg a [8▼] (CANCEL) gombot.

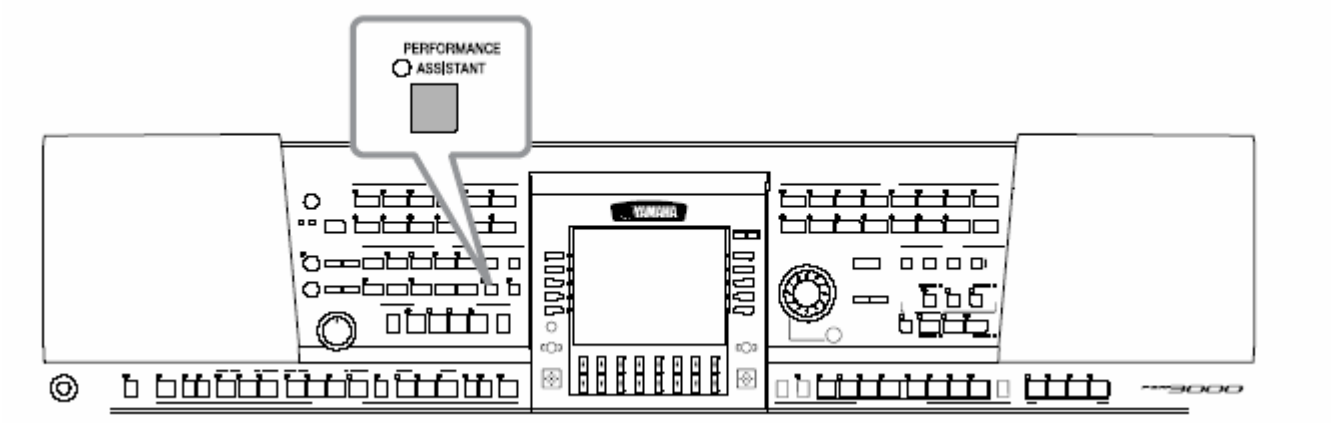
⚠ **FIGYELEM**
A mentést hajtsa végre mielőtt egy másik dalra váltana, vagy kikapcsolná a hangsztert, különben a felvett anyag elvész.

Ha a következő üzenet megjelenik: „Song" changed. Save?
A felvett anyagot még nem mentette el. Az anyag mentéséhez nyomja meg a [G] (YES) gombot. Ezzel megnyitja a dal választó képernyőt, ahol a fent leírt módszerrel elmentheti anyagát. Ha az anyagot mégsem akarja elmenteni, nyomja meg a [H] (NO) gombot.

Részletek lejátszása a Játék Segéd technológiával

(Performance Assistant)

Ezzel a funkcióval kivételesen könnyen lehet dalokat játszani a kísérő (háttér) zenével együtt.

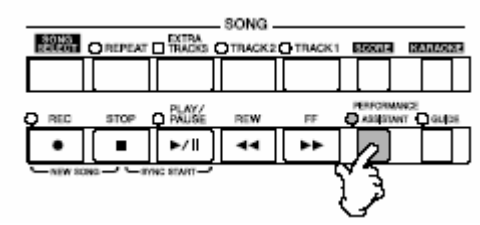


A Játék Segéd használata előtt
A játék segéd funkció használatához a dalnak akkord adatokat kell tartalmaznia. Ha a dal tartalmazza ezeket az adatokat, akkor a dal lejátszása közben az akkordok neve megjelenik a kijelzőn.
Ennek tudatában könnyen leellenőrizhetjük, hogy az adott dal a játék segéd funkció használatával lejátszható e.

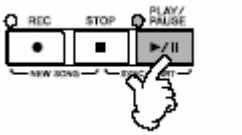
1 Válasszon egy dalt

A következő példákban a Minta Dalok (SampleSongs) mappában lévő dalokat fogjuk használni.

2 Nyomja meg a [PERFORMANCE ASSISTANT] gombot a funkció bekapcsolásához



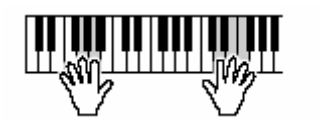
3 Nyomja meg a SONG [PLAY/PAUSE] gombot a lejátszás elindításához



4 Játsszon a billentyűzeten

A hangszer automatikusan hozzáilleszti a zongorajátékot a dal és az akkordok lejátszásához, függetlenül attól, hogy ön milyen billentyűket nyom le. Még a hangzást is megváltoztatja az ön játékstílusa szerint. Próbálja ki a következő három játék módszert:

● Játék a jobb és bal kézzel egyszerre (1. módszer):

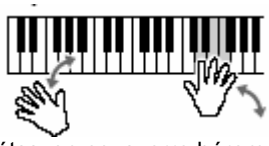


Játsszon egyszerre három hangot a jobb kezével.

● Játék a jobb és bal kézzel egyszerre (2. módszer):

Játsszon több hangot egymás után a jobb keze különböző ujjaival.

● Játék a jobb és bal kézzel felváltva (3. módszer):



Játsszon egyszerre három hangot a jobb kezével.

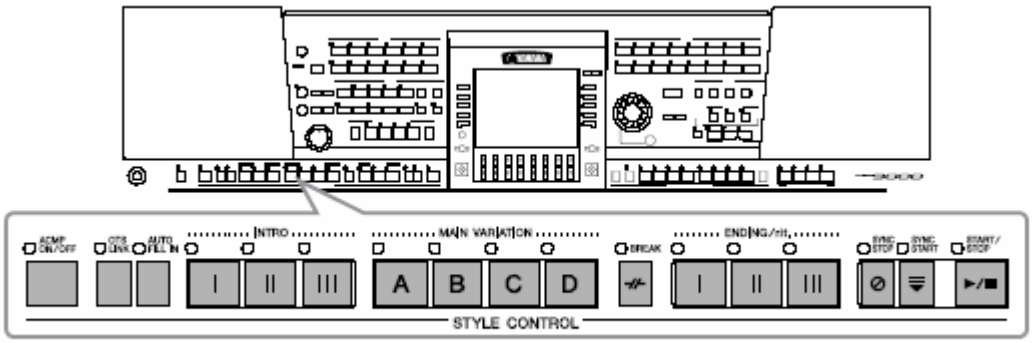
5 Nyomja meg a SONG [STOP] gombot a lejátszás megállításához

6 Nyomja meg a [PERFORMANCE ASSISTANT] gomgot újra a funkció kikapcsolásához

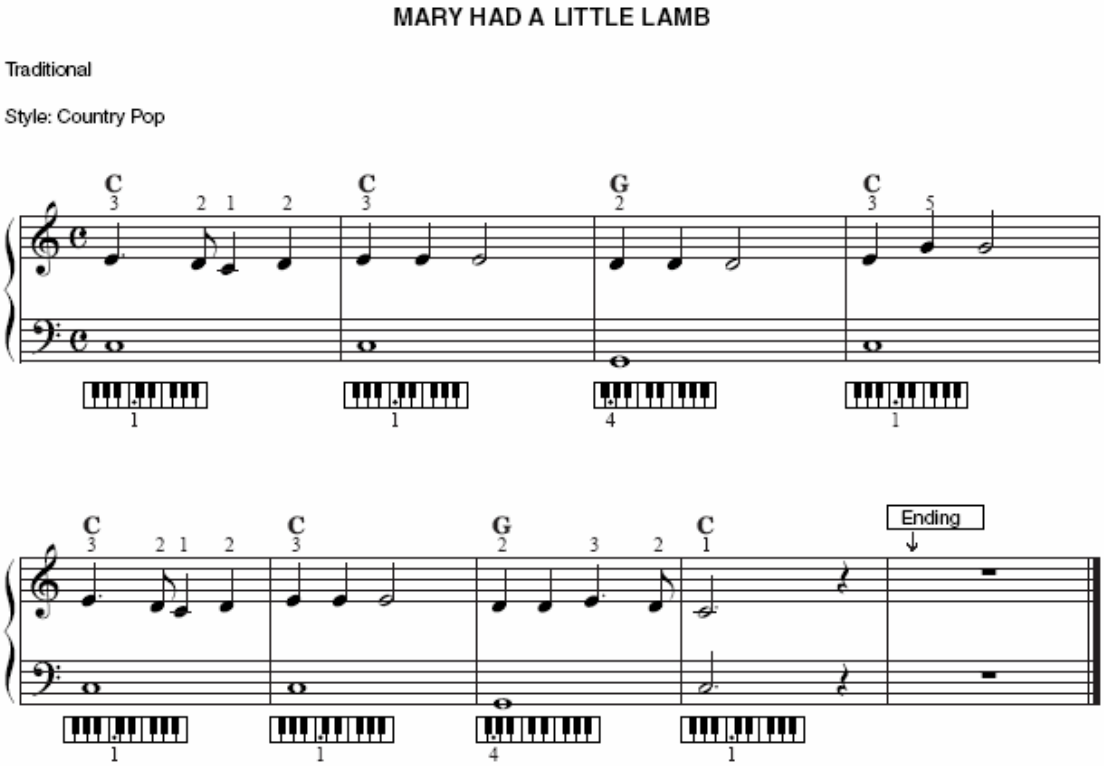
Játék kísérettel, az Automata Kíséret funkcióval (Stílus lejátszás)

(Auto Accompaniment)

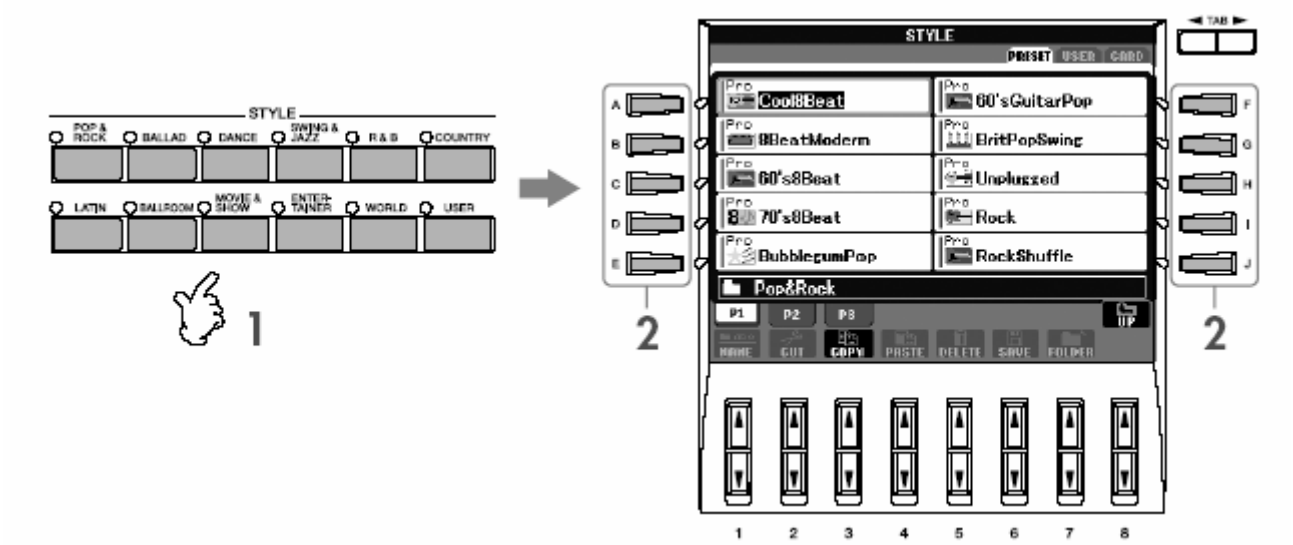
Az Automata Kíséret funkcióval automatikus kíséret lejátszást hozhatunk létre hogyha a bal kezünkkel akkordokat játszunk. Így könnyen reprodukálhatjuk egy egész zenekarnak a hangzását még akkor is ha csak egymagunkban játszunk. Az Automata Kíséret a stílusok ritmus mintáiból épül fel. A hangszer stíluskészlete széles körben tartalmaz különböző zenei stílusokat. A stílusok közt megtalálható a pop, jazz, latin és még sok egyéb.



A „Mary Had a Little Lamb” lejátszása Automata Kísérettel



1 Nyomja meg a STYLE (Stílus) gombok bármelyikét a stílus választó ablak előhívásához



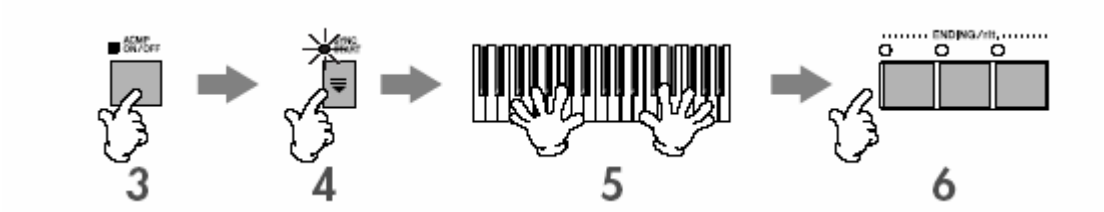
A stílus típusa és főbb jellemzői a gyári stílus név fölött olvashatók.

2 Az [A]-[J] gombok segítségével válassza ki a kívánt stílust

Bármikor visszaugorhat a fő ablakra, ha a [A]-[J] gombok valamelyikét duplán megnyomja.

3 Nyomja meg az [ACMP ON/OFF] gombot az Automata Kíséret bekapcsolásához

Játsszon akkordokat a billentyűzet bal kézre eső részein (mélyebb hangfekvés), hogy megszólaltassa az Automata Kíséretet.



4 Nyomja meg a [SYNC START] gombot, hogy az Automata Kíséret készenléti állapotba kerüljön

5 Amint lejátszik egy akkordot a bal kezével az Automata Kíséret elindul

Próbáljon a bal kezével akkordokat, a jobb kezével melódiát játszani.

6 Játsszon be automatikusan egy megfelelő lezárást az [ENDING] gombok valamelyikének megnyomásával ott, ahol a kottában az „Ending” (lezárás) felirat megjelenik.

Amikor a lezárás lejátszása befejeződik, a stílus automatikusan leáll.

A különböző stílusokról
A stílusok listájának nézzen utána a különálló Adat Listában.

A stílus tempójának gyors megváltoztatása a játék közben (TAP funkció)
Lejátszás közben a stílus tempóját megváltoztathatjuk, ha a [TAP] gombot kétszer megnyomjuk. A tempó a [TAP] gomb két lenyomása közti időértékre (a lenyomások tempójára) fog beállni.

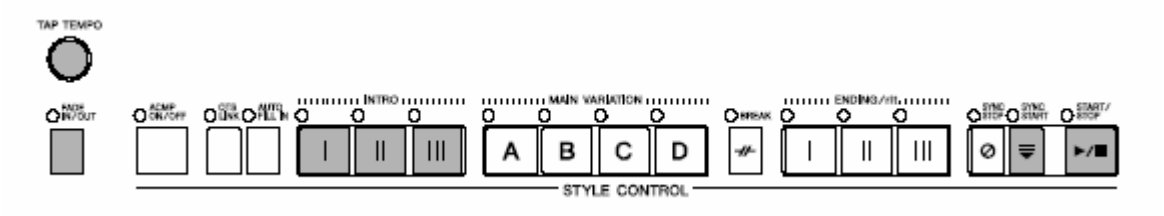
A hangerő egyensúly beállítása a stílus lejátszás és a billentyűzet között
Ezzel a stílus lejátszás és a billentyűzeten játszott hangok közti hangerő különbségeket lehet kiegyensúlyozni.

1. Nyomja meg a [BALANCE] gombot a hangerő egyensúly ablak előhívásához.
2. A stílus hangerejének állításához használja a [2 ▲▼] gombokat. A billentyűzet hangerejének állításához használja a [6 ▲▼] gombokat.
3. Nyomja meg az [EXIT] gombot a kilépéshez.

Minta variációk

Játék közben automatikusan lehet a zenéhez speciális bevezetéseket, lezárásokat, ritmus variációkat és akkord mintákat hozzáadni, és ezzel dinamikusabb, professzionálisabb megszólalást elérni. Számos automata kíséreti minta variáció található a hangszerbe programozva a különböző szituációkra: előadás kezdésre, az előadás közben és előadás zárásra. Próbálja ki a variációkat és kombinálja azokat szabadon.

A játék kezdete

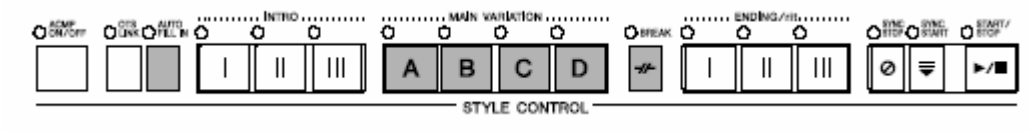


- **Start/Stop**
  A Stílus lejátszás azonnal elindul, amint megnyomja a STYLE CONTROL [START/STOP] gombot.
- **Intro (Bevezetés)**
  A dal elején lehet használni. Minden gyári stílushoz tartozik három különböző bevezetés. Miután az intro befejeződött az automata kíséret vált a fő rész lejátszására. A stílus indítása előtt nyomja meg az [INTRO] [I]-[III] gombok valamelyikét, majd nyomja meg a STYLE CONTROL [START/STOP] gombot a stílus lejátszás indításához.
- **Synchro Start (Szinkron indítás)**
  Ezzel a funkcióval a stílus lejátszást az első billentyű lenyomására kezdi meg a hangszer.
  Nyomja meg a [SYNC START] gombot, miközben a stílus lejátszás szünetel, majd üssön le egy akkordot a billentyűzet akkord szekciójában és a stílus lejátszás szinkronban elindul.
- **Fade In (Beúsztatás)**
  Ezzel a funkcióval a stílus lejátszás kezdetét lehet finoman beúsztatni.
  Nyomja meg a [FADE IN/OUT] gombot, miközben a stílus lejátszás szünetel, majd nyomja meg STYLE CONTROL [START/STOP] gombot a stílus lejátszás indításához.

- **Tap**
  Határozza meg a tempót a [TAP] gomb kétszeri megnyomásával, és a stílus automatikusan a „kitapintott” tempón fog elindulni (4/4-es ütemhez a gombot négyszer kell megnyomni/elereszteni).

A tapintás dob hangja és hangossága a következő képen állítható:
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◄] CONFIG 1 → [B] 4 TAP

A stílus lejátszás alatt

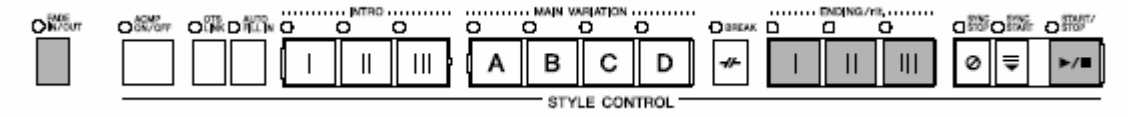


- **Main (Fő rész)**
  Ezekkel a gombokkal lehet a stílus fő részeit lejátszani. A gombok megnyomásával egy kíséretminta indul el ami számos ütemből áll, és meghatározatlan ideig ismétlődik. Minden gyári stílushoz négy különböző minta tartozik. Nyomja meg a MAIN [A]-[D] gombok valamelyikét a stílus lejátszása közben.

- **Fill In (Kitöltés)**
  A kitöltés funkcióval dinamikus variációkat és szünetet lehet a kísérethez adni.
  Nyomja meg az [AUTO FILL IN] gombot a stílus lejátszás előtt vagy közben. Ezután egyszerűen nyomja meg a MAIN VARIATION (A, B, C, D) gombok egyikét játék közben és a kiválasztott kitöltés automatikusan beindul feldobva a kíséretet. Amikor a kitöltés lejátszása befejeződött a kíséret finoman átcsúszik a kiválasztott fő részre (A, B, C, D).
  Ha az [AUTO FILL IN] funkció be van kapcsolva, a kiválasztott fő rész gombjának újbóli megnyomásával automatikusan be tud játszani egy újabb kitöltést mielőtt visszatérne a fő rész lejátszásához.

- **Break**
  Ezzel a funkcióval dinamikus szüneteket adhat a kíséret játékához, hogy a hangzást még professzionálisabbá varázsolja.
  Nyomja meg a [BREAK] gombot a stílus lejátszása közben.

A lejátszás vége



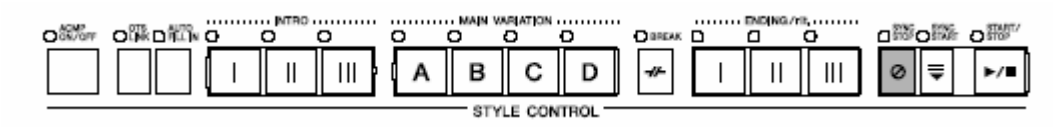
- **Start/Stop**
  A stílus lejátszás megáll, amint a STYLE CONTROL [START/STOP] gombot megnyomja.

- **Ending (Lezárás)**
  Ezt a funkciót a dal lezárására lehet alkalmazni. Minden gyári stílushoz három különböző lezárás tartozik. Amikor a lezárás lejátszása befejeződött a stílus lejátszás automatikusan megáll.
  Nyomja meg az ENDING/rit. [I]-[III] gombok valamelyikét a stílus lejátszás közben. A lezárást fokozatosan lassulva (ritardando) is lejátszhatja, ha a kiválasztott lezárás gombot újból megnyomja a lezárás lejátszása közben.

- **Fade Out (Kiúsztatás)**
  Ez a funkció finoman kiúsztatja a stílus lejátszás végét.
  Nyomja meg [FADE IN/OUT] gombot a stílus lejátszás közben.

A ki és beúsztatási idők beállításához lapozzon a 104. oldalra.

Egyebek



- **Synchro Stop (Szinkron leállás)**
  Ha a szinkron leállás funkció be van kapcsolva akkor bármikor megállíthatja vagy elindíthatja a stílus lejátszást egyszerűen az akkord szekcióban található billentyűk bármelyikének felengedésével vagy lenyomásával. Ez egy nagyszerű módszer, hogy drámai hangsúlyozást, törést adjon az előadáshoz.
  Nyomja meg a [SYNC STOP] gombot mielőtt elindítaná a stílus lejátszást.

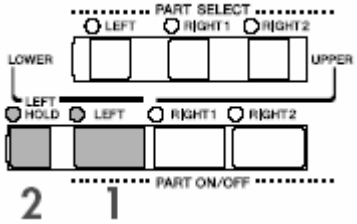
A szinkron leállás engedélyezése a billentyűk lenyomásával/elengedésével.
106. oldal.
A minta beállítása bevezetésre vagy fő részre (Rész beállítás)
Például beállíthatja ezt a funkciót bevezetésre, hogy egy bevezetés automatikusan lejátszódjon bármikor ha kiválaszt egy stílust. (106. oldal).

A szekció gombok (INTRO/MAIN/ENDING, stb.) fényei

- **Zöld**
  A szekció nincs kiválasztva.
- **Vörös**
  A szekció éppen ki van választva.
- **Off**
  A szekció nem tartalmaz adatot ezért nem lehet lejátszani.

A bal rész hangjának kitartása (Bal kitartás)
Ezzel a funkcióval a bal kéz részének hangjait ki lehet tartani, még úgy is, ha a billentyűket felengedi. A nem elhaló hangokat mint például a húrosok hangjait folyamatosan kitartja a funkció, míg az elhaló hangok, mint például a zongora hangja lassabban halkulnak (mintha a kitartó pedált használná). Ez a funkció egy természetes telítettséget ad a kíséret egészének hangzásához.

1 Nyomja meg a PART ON/OFF [LEFT] gombot a bal kéz részének bekapcsolásához.
2 Nyomja meg a [LEFT HOLD] gombot a bal kitartás funkció bekapcsolásához.



Akkordok játszása (jelölése) a stílus lejátszáshoz

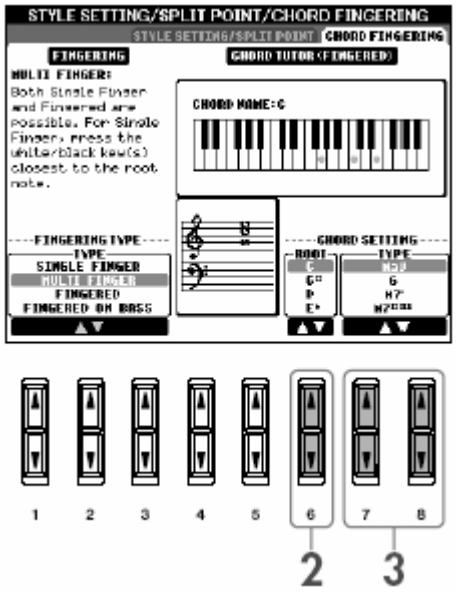
A különböző akkordok hangjainak lejátszása és elsajátítása

Ha tudja egy akkordnak a nevét, de nem tudja lejátszani azt, hagyja hogy a hangszer megmutassa önnek, hogy melyik hangokat kell megszólaltatnia (Akkord Konzulens funkció).

1 Hívja elő a műveleti kijelzőt

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◄][►] CHORD FINGERING

2 Nyomja meg a [6▲▼] gombot, hogy kiválassza az alap hangot



3 Nyomja meg a [7▲▼]/[8▲▼] gombokat, hogy kiválassza az akkord típusát

A hangok, amiket a kiválasztott akkord megszólaltatásához le kell játszani a képernyőn látható.

A megjelenő hangok a Tapintott típusnak felelnek meg, függetlenül az éppen aktív akkord tapintási típustól (103. oldal).

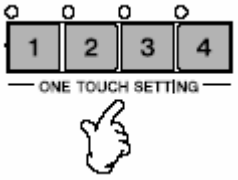
A kiválasztott stílusnak megfelelő panel beállítások – Egyérintéses beállítás

Az egyérintéses beállítás egy hasznos és hatékony funkció, ami automatikusan előhívja a legmegfelelőbb panel beállításokat (Hang, effektek, stb.) az éppen kiválasztott stílushoz egyetlen gomb megnyomásával. Ha már eldöntötte melyik stílussal akar játszani használja az egyérintéses beállítást, hogy az automatikusan kiválassza önnek a legmegfelelőbb hangot.

1 Válasszon egy stílust (46. oldal)

2 Nyomja meg az ONE TOUCH SETTING [1]-[4] gombok egyikét

Ezzel nem csak a megfelelő beállítást (hang, effekt, stb.) tudja azonnal előhívni a kiválasztott stílushoz, de egyidejűleg bekapcsolja a kíséretet (ACMP) és a szinkron indítást (SYNC START) is, hogy ön azonnal el tudjon kezdeni játszani a stílussal.



3 Amint lejátszik egy akkordot a bal kezével a kiválasztott stílus lejátszása elindul

Paraméter zárolás
Bizonyos paramétereket (pl.: effekt, osztási pont, stb.) „zárolni" lehet, ami azt jelenti, hogy ezek a paraméterek csak a panel gombok és vezérlők által lesznek módosíthatók (131. o.).

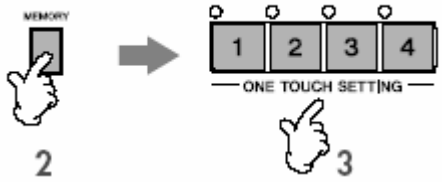
Hasznos útmutatások az Egyérintéses Beállítás használatához

- **Az egyérintéses beállítás automatikus megváltoztatása a fő szekció változtatásával (OTS Link)**
  Az OTS Link funkcióval automatikusan megváltoztathatja az egyérintéses beállítást, ha a fő szekciók közül kiválaszt egy újat (A-D).
  Az OTS Link funkció használatához nyomja meg az [OTS LINK] gombot.

Az OTS változtatás időzítésének beállítása
Be lehet állítani, hogy az egyérintéses beállítás változzon a szekciók váltakozásával, a kétféle időzítés egyikével (106.oldal.).

- **A panel beállítások rögzítése az OTS-be**
  Ön is meghatározhatja a saját egyérintéses beállításait.

1. Állítsa be a panel vezérlőket kívánsága szerint (hang, stílus, effektek, stb.).
2. Nyomja meg a [MEMORY] gombot.
3. Nyomja meg az egyiket a ONE TOUCH SETTING [1]-[4] gombok közül. Egy üzenet jelenik meg a képernyőn, ami arra figyelmeztet, hogy a panel beállításokat el kell menteni.
4. Nyomja meg az [F] (Igen) gombot, hogy előhívja a stílus választó ablakot, ahol aztán elmentheti a beállításokat stílus file fromában.



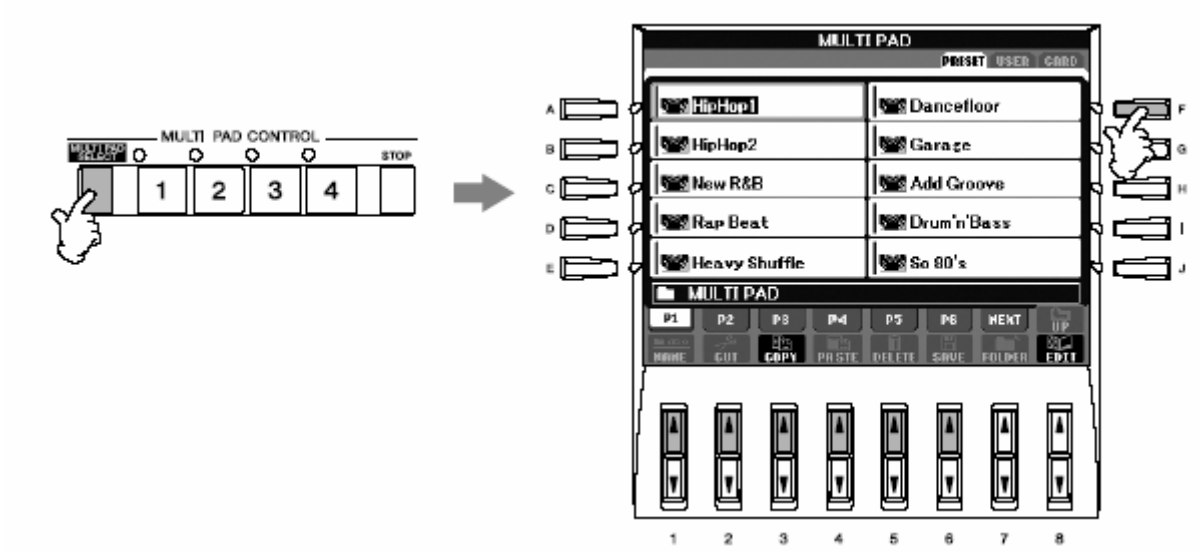
⚠ ***Figyelem***
A panel beállítások nem rögzülnek az OTS-be, ha megváltoztatja a stílust vagy kikapcsolja a hangszert mielőtt a mentési müveletet elvégezné.

A Multi Pad-ok

A Multi Pad-okat különböző rövid előre felvett ritmus és melódia szekvenciák bejátszására lehet alkalmazni. Ezekkel a bejátszásokkal számos hatásos zenei variánst tudunk az előadásunkhoz adni.
A Multi Pad-ok négyes tárakba (Bank) vannak csoportosítva. A PSR-3000/1500 a Multi Pad tárak bő választékát tartalmazza, melyek számos zenei műfajt ölelnek fel.

Játék a Multi Pad-okkal

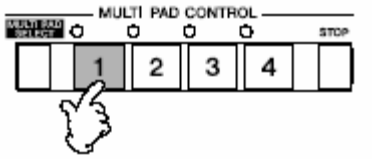
1 Nyomja meg a [MULTI PAD SELECT] gombot, hogy előhívja a Multi Pad Bank (tár) választó ablakot, majd válasszon egy tárat



Használja a [1▲]-[6▲] gombokat a Multi Pad tárak különböző menüinek kiválasztásához (P1-P6), majd a [A]-[J] gombok használatával válassza ki a kívánt tárat.

2 Nyomja meg bármelyik MULTI PAD CONTROL [1]-[4] gombot a multi pad frázis bejátszásához

A megfelelő frázis (ebben az esetben a Pad 1) egésze mindaddig bejátszásban lesz, amíg a gombja aktivált állapotban van. A bejátszás megállításához nyomja meg a [STOP] gombot.



Egyszerűen üsse le bármikor bármelyik MULTI PAD gombot, hogy bejátssza az ahhoz tartozó frázist az éppen beállított tempón. Egyszerre kettő, három vagy akár négy multi pad-ot is használhat. Ha a frázis lejátszása közben benyomja újra a hozzá tartozó multi pad gombot, akkor a lejátszás megáll, és újra indul az elejétől.

- **A Multi Pad-ok színjelzései**

  - Zöld: Azt jelöli, hogy a pad adatot tartalmaz (frázis).
  - Vörös: Azt jelöli, hogy a pad frázis lejátszás állapotban van.

- **Multi Pad adat**

  Két típusú MULTI PAD adat létezik. Az egyik típus a hozzá tartozó gomb megnyomása után egyszer szólal meg, majd ha a frázis végére ért megáll. A másik ismétlődően visszajátszódik addig míg a [STOP] gombot meg nem nyomja.

- **A Multi Pad-ok visszajátszásának megállítása**

  - Az összes PAD lejátszásának megállításához nyomja meg a [STOP] gombot.
  - Ha csak egy bizonyos PAD lejátszását akarja megállítani, akkor nyomja meg egyszerre a [STOP] és a megfelelő PAD gombokat.

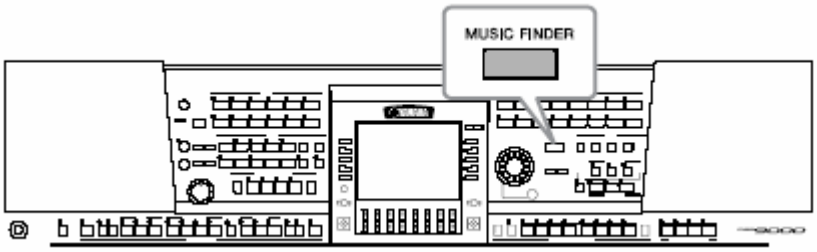
Az akkord illesztés használata

A legtöbb MULTI PAD frázis melodikus vagy akkord alapú. Ezeknek a frázisoknak a zenei alapját meg lehet változtatni a bal kézzel játszott akkordok szerint. Stílus lejátszás közben bekapcsolt kísérettel (ACMP) egyszerűen játsszon le egy akkordot a bal kezével és nyomja meg valamelyik MULTI PAD gombot – az akkord illesztés funkció megváltoztatja a frázis hangmagasságát, hogy az illeszkedjen a lejátszott akkordhoz. Ezt a funkciót akkor is használhatja, ha a stílus lejátszás szünetel. Ne felejtse el, hogy néhány MULTI PAD -ra nincsen hatással az akkord illesztési funkció.

A következő példában a Pad 2 frázisát transzponáljuk át F dúr-ba a lejátszás előtt:

Próbáljon ki egyéb akkordokat is miközben a multi pad-okkal játszik.

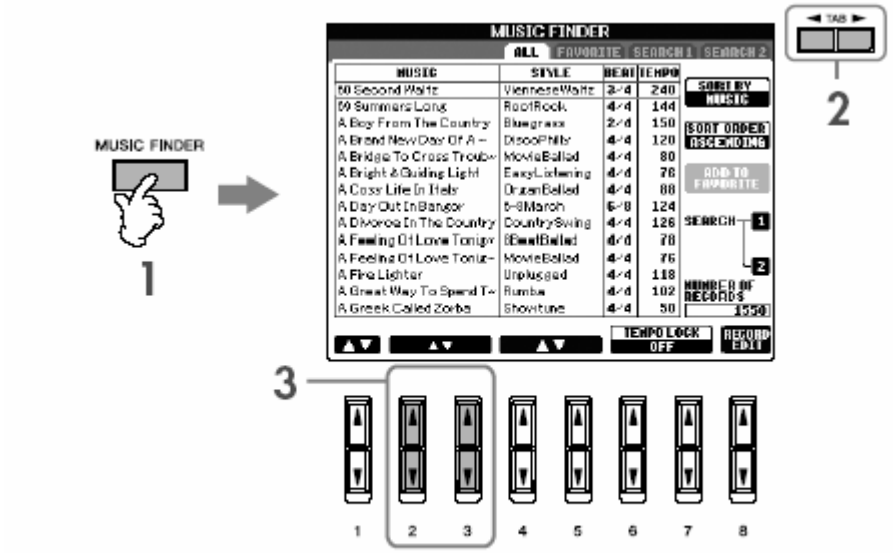
Ideális beállítások előhívása az egyes dalokra – Zene Kereső (Music Finder)



Ha egy meghatározott zenei műfajban akar játszani, de nem tudja milyen Hang és Stílus beállítások lennének a legmegfelelőbbek ahhoz, hagyja, hogy a Zene Kereső funkció kisegítse önt. Egyszerűen válassza ki a kívánt műfajt a Zene Kereső „nyilvántartásából” és a hangszer automatikusan végrehajtja az összes panel beállítását ami a játék szempontjából az adott műfajra vonatkozik.
Új „tételt” is létre lehet hozni a „nyilvántartásban”, ha az éppen kiválasztottat átszerkeszti (109.o.).

A Zene Kereső adatai (tételei) nem hasonlítanak a dal adatokra, ezeket nem lehet úgy lejátszani, mint egy dalt.

1 Nyomja meg a [MUSIC FINDER] gombot a Zene Kereső ablak előhívásához



2 Nyomja meg a TAB [◄] gombot hogy kiválassza az ALL (összes) fület

Az ALL fül tartalmazza a gyári tételeket.

3 Válassza ki a kívánt tételt a következő négy kereső kategória alapján. A tétel kiválasztásához használja a [2 ▲▼]/[3▲▼] gombokat.

A tételt az adat beviteli görgő kerék (DATA ENTRY) és az [ENTER] gombok segítségével is kiválaszthatja.
A Zene Keresőhöz tartozik egy külön kereső funkció is. Csak írjon be egy dal nevet vagy egy kulcsszót és a keresési kritériumoknak megfelelő tételek azonnal megjelennek.

- **MUSIC**.....Tartalmazza a dal címét vagy a műfajt, ami meghatározza az egyes tételeket. Ezzel könnyen megtalálhatja a kívánt zenei stílust.
  Ha a tételeket a dal címek alapján akarja kiválasztani, használja a [1▲▼] gombot, hogy a dal címek között ábécé rendben mozogjon. Nyomja meg a [▲▼] gombokat egyszerre, ha a tételek sorának elejére szeretne ugorni.

- **STYLE**.....Ez a tételekhez rendelt gyári stílus.
  Ha a tételeket a stílus nevek alapján akarja kiválasztani, használja a [4▲▼]/[5▲▼] gombokat, hogy a stílus nevek között ábécé rendben mozogjon. Nyomja meg a [▲▼] gombokat egyszerre, ha a tételek sorának elejére szeretne ugorni.

- **BEAT**.....Ez az egyes tételekhez regisztrált ütemjelzés.

- **TEMPO……**Ez az egyes tételekhez rendelt tempó beállítás.

4 Játsszon a billentyűzeten

Észreveheti, hogy a panel beállítások automatikusan megváltoztak, hogy illeszkedjenek a kiválasztott tétel zenei műfajához.

Tempó zárolás (Tempo Lock)
A Tempó zárolás funkció segítségével elkerülheti, hogy a stílus lejátszás tempója megváltozzon, ha új tételt választ. A tempó zárolás funkció bekapcsolásához nyomja meg a [6▲▼]/[7▲▼] (TEMPO LOCK) gombokat a Zene Kereső ablakban.

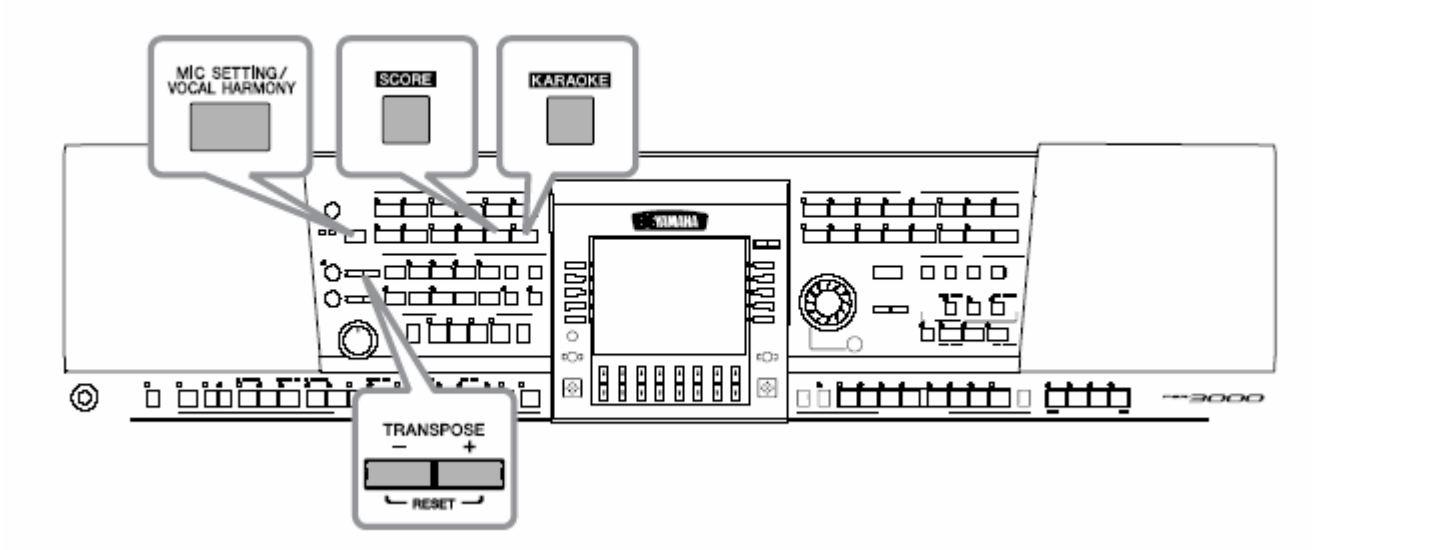
Paraméter zárolás
Bizonyos paramétereket (pl.: effekt, osztási pont, stb.) le lehet „zárolni”, ami azt jelenti, hogy ezek a paraméterek csak a panel gombok és vezérlők által lesznek módosíthatók (131. o.).

Tételek válogatása
Nyomja meg az [F] (SORT BY) gombot a tételek válogatásához.
- MUSIC ……A tételt a dal címe alapján választja.
- STYLE……A tételt a stílus neve alapján választja.
- BEAT……...A tételt az ütemszám alapján választja.
- TEMPO……...A tételt a tempó alapján választja.

A tételek sorrendjének megváltoztatása
Nyomja meg a [G] (SORT ORDER) gombot, hogy a tételek sorrendjét megváltoztassa (növekvő vagy csökkenő).

Ének, dal lejátszással (Karaoke) vagy saját előadással

Ha a kiválasztott dal tartalmaz dalszöveg adatokat, akkor a dalszöveg a dal lejátszása közben megjeleníthető a képernyőn. Énekelje a dalt miközben a szöveget figyeli a kijelzőn. Akár mikrofont is használhat az énekléshez, mivel a PSR-3000-nek van mikrofon bemenete (MIC/LINE IN).



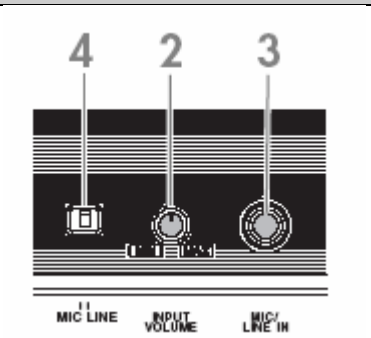
Mikrofon csatlakoztatása (csak PSR-3000)

1 Győződjön meg róla, hogy mikrofonja hagyományos, dinamikus típusú legyen

2 Állítsa a hangszer hátsó burkolatán található [INPUT VOLUME] (bemeneti hangerő) forgatható szabályozót a minimum pozícióba

3 Csatlakoztassa a mikrofont a [MIC./LINE IN] jack aljzatba

A bemeneti hangerőt mindig állítsa minimumra, ha nincs semmi csatlakoztatva [MIC./LINE IN] bemenetre. Mivel a [MIC./LINE IN] jack bemenet nagyon érzékeny, előfordulhat, hogy zajokat vesz fel még akkor is, ha nincs rácsatlakoztatva semmi.



4 Állítsa a [MIC. LINE] kapcsolót „MIC.” Állásba

5 (Az olyan mikrofonok esetében amik saját áramforással rendelkeznek, kapcsolja be először a mikrofon áramforrását.) Állítsa be a bemeneti hangerőt miközben énekel a mikrofonba

A hangerő beállítása közben figyelje a Jel (SIGNAL) és a Túlvezérlés (OVER) lámpákat. A Jel lámpa akkor villan fel, ha audio jel érkezik a csatornára. A Túlvezérlés lámpa akkor villan fel, ha a beérkező audió jel szintje túl nagy. Úgy állítsa a hangerőt, hogy a Jel lámpa égjen, viszont a Túlvezérlés lámpa ne villanjon fel.

A mikrofon leválasztása

1. **Állítsa a hangszer hátsó burkolatán található [INPUT VOLUME] (bemeneti hangerő) forgatható szabályozót a minimum pozícióba.**
2. **Húzza ki a mikrofon kábelét a [MIC./LINE IN] jack aljzatból.**

Kikapcsolás előtt állítsa a bemeneti hangerő forgatható szabályozót minimumra.

Ének a dalszöveg ablakkal

Próbáljon énekelni egy dalt és közben kövesse a dalszöveget a kijelzőn. Ezt csak olyan dalokkal tudja megtenni, amik tartalmaznak szöveg adatokat.

1 Válasszon egy dalt (35. oldal)

2 Nyomja meg a [KARAOKE] gombot a dalszöveg megjelenítéséhez.

3 Nyomja meg a SONG [PLAY/PAUSE] gombot a lejátszás kezdéséhez

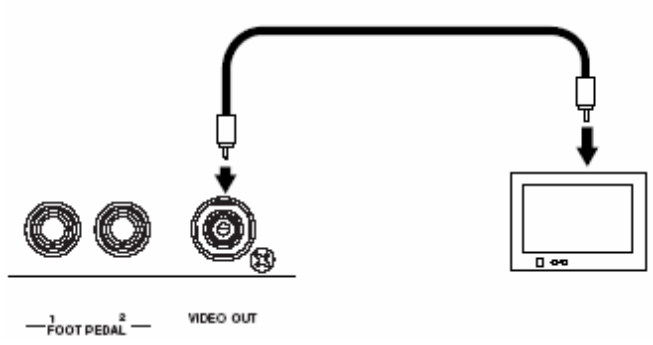
Énekelje a dalt és próbálja követni a dalszöveget a kijelzőn. A szöveg színe folyamatosan változik a lejátszás közben.

4 Nyomja meg a SONG [STOP] gombot a lejátszás megállításához

A dalszöveg megjelenítése külső TV monitoron (PSR-3000)
A kijelzőn megjelenő dalszövegeket a VIDEO OUT (Video Ki) kimeneten keresztül külső TV-n (monitoron) is meg lehet jeleníteni.

1 Kösse össze a hangszer [VIDEO OUT] kimenetét a TV [VIDEO IN] bemenetével az erre megfelelő kábell.
2 Állítsa be a külső televízió/videó jelet (NTSC vagy PAL) ha szükséges.

1 Hívja elő a műveleti kijelzőt. [FUNCTION] → [G] VIDEO OUT
2 Nyomja meg a [1▲▼] gombot és válassza ki a külső televízió/videó jelet.



- **Ha a dalszövegek olvashatatlanok**
  Ha a dalszövegek érthetetlenek vagy olvashatatlanok, akkor előfordulhat, hogy a dalszövegek nyelvét kell beállítania a dal beállítások ablakban [FUNCTION] → [B] SONG SETTING . Ezt a beállítást dal adatként lehet elmenteni.
- **A szövegek háttér képének megváltoztatása (PSR-3000)**
  Nyomja meg a [7▲▼]/[8▲▼] (BACKGROUND) gombokat a dalszöveg ablakban, hogy előhívja a dalszöveg háttér képének kiválasztó ablakát. Itt találja a használható háttérképeket amiből választhat egyet. Nyomja meg az [EXIT] gombot az előző ablakra való visszatéréshez.
- **A dalszövegek megváltoztatása**
  A dalszövegeket kívánsága szerint megváltoztathatja.

Hasznos funkciók a Karaoke-hoz

Tempó állítás	**→ 37. oldal**	**PSR- 3000/1500**
Transzponálás	**→ Lásd lent.**	
Az ön hangjának effektezése	**→ 62. oldal**	**PSR-3000**
Vokál harmóniák hozzáadása az ön hangjához	**→ 62. oldal**	
Ének gyakorlás a megfelelő hangmagasságon (Vocal CueTIME)	**→ 176.oldal**	

Transzponálás

Ezzel a funkcióval megváltoztathatja a dal hangnemét ha az túl magas vagy túl mély önnek.

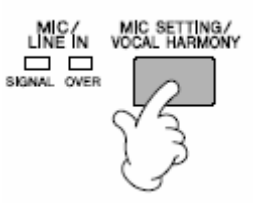
- A dal hangnemének felfelé transzponálása……..Nyomja meg a TRANSPOSE [+] gombot.
- A dal hangnemének lefelé transzponálása……Nyomja meg a TRANSPOSE [-] gombot.
- A transzponálás visszaállítása……...…….Nyomja meg a TRANSPOSE [+] [-] gombokat egyszerre

A transzponálás ablak bezárásához nyomja meg az [EXIT] gombot.

Az Ön hangjának effektezése

A saját hangjára is alkalmazhat különböző effekteket.

1 Nyomja meg a [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] gombot a mikrofon beállítások ablakának előhívásához



2 Nyomja meg a [4▲▼]/[5▲▼] gombokat az effekt bekapcsolásához

Válasszon effekt típust
Az effekt típusát a Keverő Pulton tudja kiválasztani.

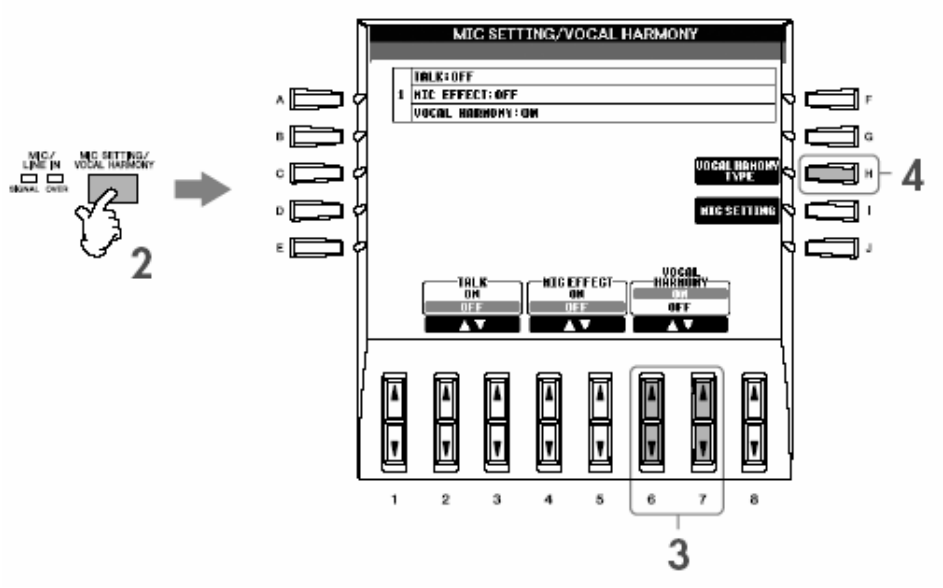
Vokál harmóniák hozzáadása az ön hangjához

Énekhangjához automatikusan használhat különböző vokál harmóniákat.

1 Válasszon ki egy olyan dalt ami tartalmaz akkord adatokat

Ha a dal tartalmazza ezeket az adatokat, akkor az éppen megszólaló akkord neve megjelenik a fő kijelzőn a dal lejátszása közben.

2 Nyomja meg a [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] gombot, hogy előhívja a vokál harmóniák beállításainak ablakát (VOCAL HARMONY)

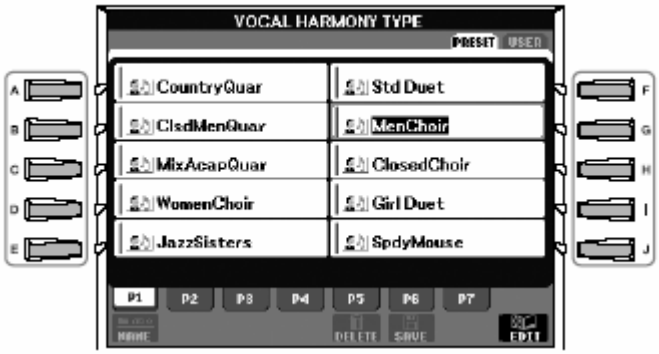


3 Nyomja meg a [6▲▼]/[7▲▼] gombokat a vokál harmóniák bekapcsolásához

4 Nyomja meg a [H] gombot a vokál harmóniákat választó ablakot

5 Nyomja meg az [A]-[J] gombokat a vokál harmóniák típusának kiválasztásához

A vokál harmóniák típusainak részletes leírását a különálló adat listában találja.



6 Nyomja meg [ACMP ON/OFF] gombot az automata kíséret bekapcsolásához

7 Nyomja meg a SONG [PLAY/PAUSE] gombot és énekeljen a mikrofonba

A harmóniák az akkord adatok szerint kerülnek a hangjához.

A mikrofon és a dal hangerejének beállítása (PSR-3000)
Beállíthatja a mikrofon és a dal visszajátszási hangerejének egyensúlyát.

1. Nyomja meg a [BALANCE] gombot, hogy előhívja a hangerő egyensúly állítás ablakát.
2. A mikrofon hangerejének beállításához használja a [4▲▼] gombot. A dal hangerejének beállításához használja a [1▲▼] gombot.
3. Nyomja meg az [EXIT] gombot az ablakból való kilépéshez.

Hasznos funkciók az előadással való együtt énekléshez

Hangnem változtatás (transzponálás)	**→ Lásd lent**	**PSR-3000/1500**
A kotta megjelenítése a hangszeren, a dalszövegé a TV-n	**→ 61.oldal**	**PSR-3000**
Konferálás a dalok között	**→ 65.oldal**	
A lejátszás időzítésének vezérlése a saját hangjával	**→ 176.oldal**	**PSR-3000/1500**

Hangnem változtatás (transzponálás)

A dal lejátszást és saját játékát is a billentyűzeten hozzá tudja illeszteni egy hangnemhez. Például előfordulhat, hogy a kiválasztott dal F hangnemben van, de ön jobban szeret D-ben énekelni és hozzá szokott, hogy a billentyűzeten C-ben játszik. Ebben az esetben a hangnemek összeillesztésére állítsa a Master Transzponálást „0”-ra, a billentyűzet transzponálást „2”-re és a dal transzponálást „-3”-ra. Így a billentyűzetet felfelé míg a dal adatokat lefelé transzponálja, hogy elérje azt a hangmagasságot amiben kényelmesen tud énekelni.

1 Hívja elő a műveleti kijelzőt

[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB[►] KEYBOARD/PANEL → [B] TRANSPOSE ASSIGN

2 Nyomja meg a [4▲▼]/[5▲▼] gombot, hogy kiválassza a kívánt transzponálási típust

A következő típusok közül válogathat. Válassza ki az önnek legmegfelelőbbet.

- **KEYBOARD (Billentyűzet)**
A billentyűzeten játszott hangok és a stílus lejátszás hangnemének transzponálása (a billentyűzet akkord szekciójával vezérelve).

- **SONG (Dal)**
A dal lejátszás hangnemét transzponálja.

- **MASTER**
Globálisan transzponálja a PSR-3000/1500 hangnemét.

3 Nyomja meg TRANSPOSE [-]/[+] gombokat a hangnemváltáshoz

A transzponálási értéket félhangonként állíthatja.
A transzponálás visszaállításához (reset) nyomja meg a [+][-] gombokat egyszerre.

4 A transzponálás ablakának bezárásához nyomja meg az [EXIT] gombot

A kotta megjelenítése a hangszeren, a dalszövegé a TV-n

Ez egy kényelmes és hasznos funkció, aminek a segítségével a dal kottáját megjelenítheti a hangszer kijelzőjén (saját maga számára), a szöveget pedig elküldheti egy különálló TV-re (monitorra). Így mialatt ön játszik a közönsége a TV-t figyelve énekelheti önnel a dalszöveget.

1 Hívja elő a műveleti kijelzőt

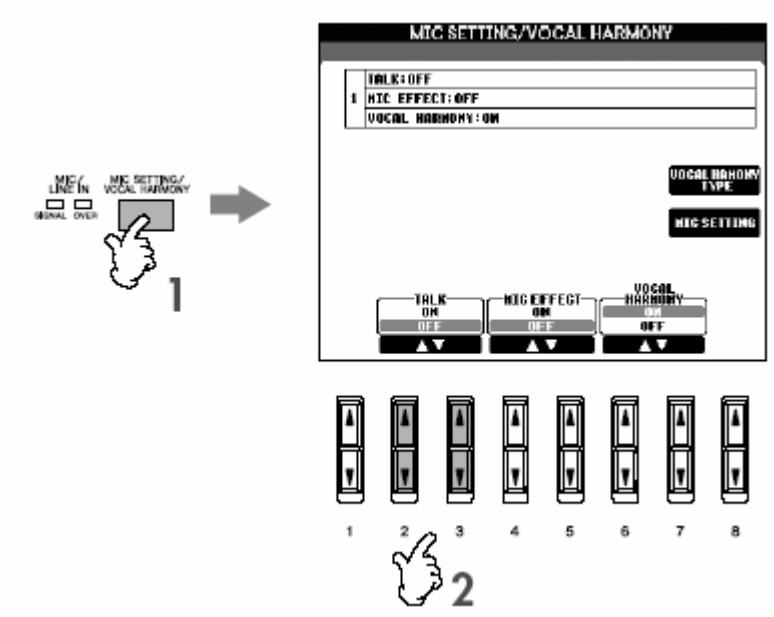
[FUNCTION] → [G] VIDEO OUT

2 Nyomja meg a [3▲]/[4▲] gombokat a dalszöveg kiválasztásához

Konferálás a dalok között (PSR-3000)

Ez a funkció arra lett kifejlesztve, hogy előadását megszakítva a dalok (énekek) között legyen lehetősége konferálásra, bejelentések megtételére csakúgy, mint ahogy az a profi előadásokon történik. Amikor egy dalt énekel, sűrűn előfordul, hogy a mikrofon hangja effektekkel van feldúsítva. Ugyanakkor, ha a közönségéhez beszél ezek az effektek zavaróak, természetellenesek lehetnek. Ha a TALK funkciót bekapcsolja, azzal az effekteket a mikrofon csatornáján automatikusan kikapcsolja.

1 Az előadás kezdete előtt nyomja meg a [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] gombot a MIC SETTING/VOCAL HARMONY ablak előhívásához



2 Nyomja meg a [2▲]/[3▲] gombot a funkció bekapcsolásához

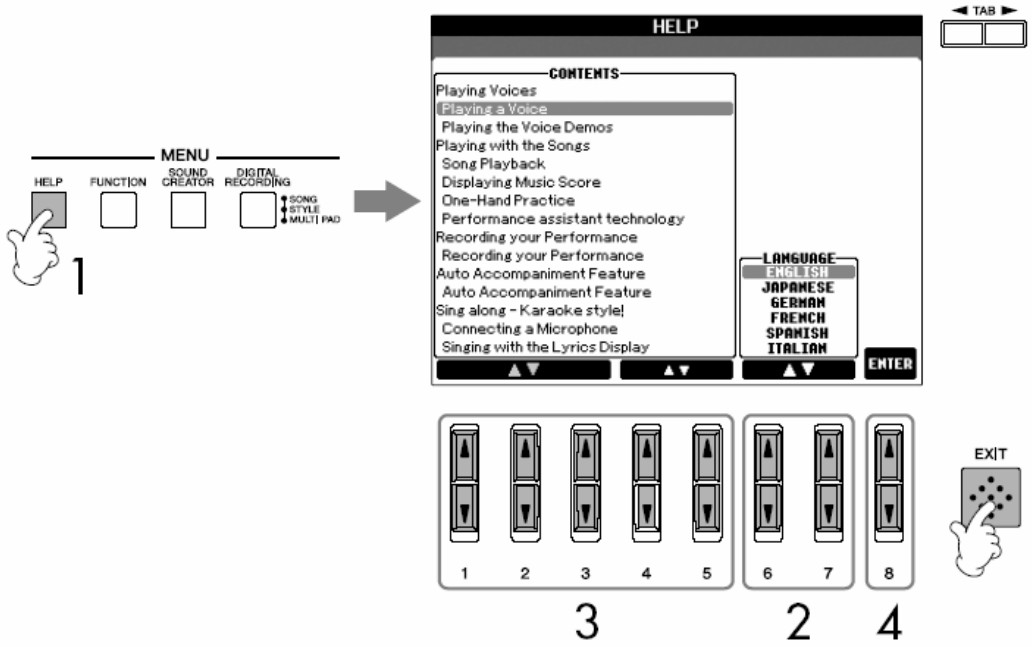
A TALK beállításokat személyre lehet szabni, s így kívánság szerint különböző effekteket lehet a beszédhanghoz adni ha az szükséges.

Az alapvető funkciók kipróbálása (Help)

A Help (Segítség) funkció bemutatja a hangszer néhány alapvető műveletét. Próbálja ki ezeket a műveleteket a Help funkció útmutatásával.

Az itt kiválasztott nyelv a művelet közben megjelenő üzenetek nyelve is.

1 **Nyomja meg a [HELP] gombot a Help (segítség) ablak előhívásához.**



2 **Ha szükséges használja a [6▲▼]/[7▲▼] gombokat a nyelv kiválasztásához.**

3 **Válasszon ki egyet a funkciók közül a [1▲▼]-[5▲▼] gombok segítségével.**

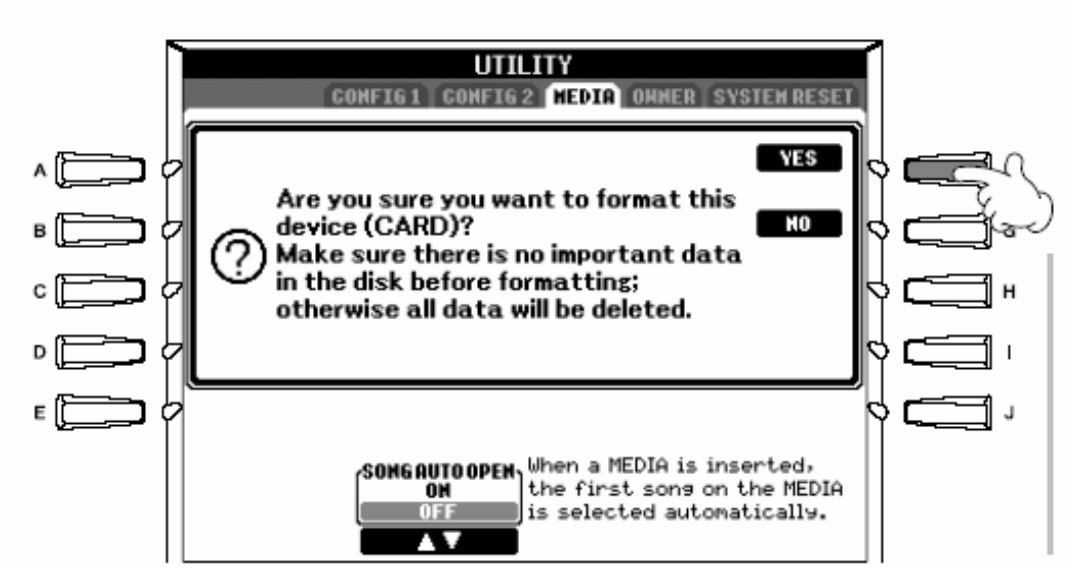
4 **A választás jóváhagyására nyomja meg a [8▲▼] gombot.**
Megjelenik egy képernyő, ami a kiválasztott funkciót magyarázza. Ha a képernyő több oldalból áll (P1,P2 …stb. fülek megjelennek), akkor használja a TAB[◄][►] gombokat az oldalak lapozására.

5 **Nyomja meg az [EXIT] gombot az előző oldalra való visszatéréshez.**

A kijelzőn megjelenő üzenetek

Néha különböző üzenetek (információk vagy megerősítést kérő üzenetek) jelennek meg a kijelzőn, a műveletek elősegítésére. Ha egy üzenetet lát a képernyőn, egyszerűen kövesse annak útmutatását vagy nyomja meg a megfelelő gombot

Az üzenet nyelvének kiválasztása.
Az üzenetek nyelvét a Help ablakban (Lásd fent) tudja kiválasztani.



Az ablakok közvetlen kiválasztása – Közvetlen Elérés (Direct Access)

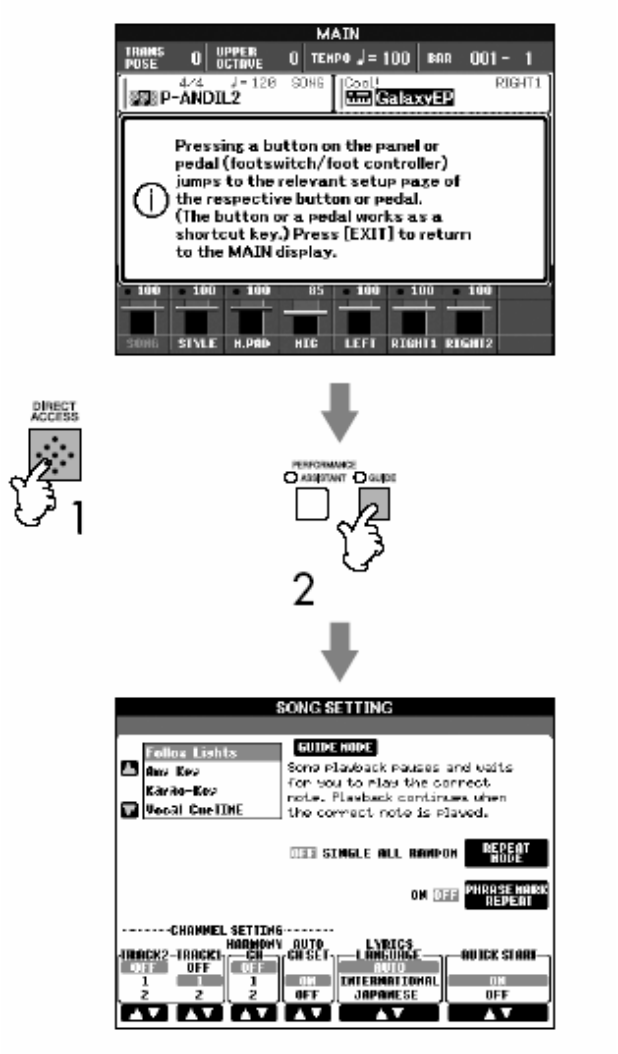
A Közvetlen Elérés funkcióval azonnal elő lehet hívni bármely kívánt ablakot, mindössze egyetlen kiegészítő gomb megnyomásával.

1 **Nyomja meg a [DIRECT ACCESS] gombot.**
Egy üzenet jelenik meg a kijelzőn ami a megfelelő gomb megnyomására szólít fel.

2 **Az kívánt ablak azonnali eléréséhez nyomja meg azt a gombot ami az ablakhoz (az ablakban megjelenő funkcióhoz) tartozik.**
A közvetlen eléréssel előhívható ablakok listájának nézzen utána a különálló Adat Listában.

Példa: a Vezető Segéd (Guide) funkció ablakának közvetlen előhívása
Nyomja meg a [DIRECT ACCESS] gombot, majd nyomja meg a [GUIDE] gombot.

Visszatérés a kezdő ablakhoz:
Nyomja meg a [DIRECT ACCESS] gombot, majd nyomja meg az [EXIT] gombot.

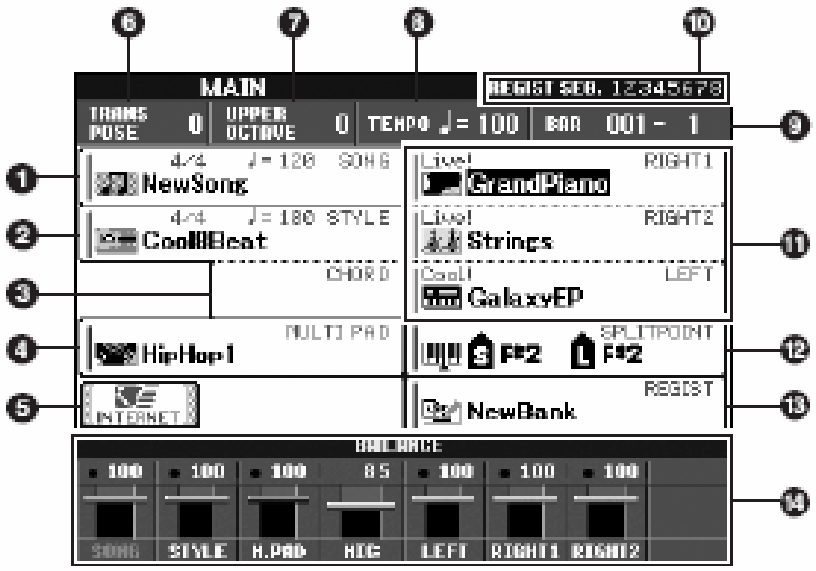


Kiindulási ablakok (a Fő ablak és a File Választó ablak)

Két típusú kiindulási ablak létezik a hangszeren: a Fő és a Választó típus.
A következőkben elmagyarázzuk minden egyes ablak részleteit és az alapvető működésüket.

Fő ablak

A Fő ablak a hangszer jelenleg kiválasztott alapvető beállításait mutatja, mint például a kiválasztott Hang és Stílus fajtáját. Így, ha csak egyetlen pillantást is vet a képernyőre már tudja is, hogy melyek a jelenleg aktív funkciók és beállítások. Ez Fő ablak az, amit játék közben általában lát.



Visszatérés a kezdő ablakhoz:
Nyomja meg a [DIRECT ACCESS] gombot, majd nyomja meg az [EXIT] gombot.

1 Dal neve és a hozzá kapcsolódó információk
A jelenleg kiválasztott dal nevét, ütemét és tempóját mutatja. Ha a dal tartalmaz akkord adatokat, akkor az éppen aktuális akkord neve megjelenik a CHORD (akkord) szekcióban (3-as pont).
Az [A] gomb megnyomásával előhívhatja a dal választó ablakot.

2 Stílus neve és a hozzá kapcsolódó információk
A jelenleg kiválasztott stílus nevét, ütemét és tempóját mutatja. A [B] gomb megnyomásával előhívhatja a stílus választó ablakot.

3 Az aktuális akkord neve
Ha az [ACMP ON/OFF] gomb ON-ra van kapcsolva (bekapcsolt állapot), akkor a billentyűzet akkord részén leütött akkordok neve ebben a szekcióban jelenik meg.

4 Multi Pad tár neve (Multi Pad Bank)
A kiválasztott multi pad tár nevét mutatja. A [D] gomb megnyomásával előhívhatja a Multi Pad tár választó ablakot.

5 Internet funkciók
Az [E] gomb megnyomásával előhívhatja a Közvetlen Internet Kapcsolat ablakot.

6 Transzponálás
A hangnemváltás nagyságát mutatja félhang egységekben.

7 Oktáv
Az [UPPER OCTAVE] gomb segítségével a teljes billentyűzet által befogott hangmagasság tartományt tolhatja el oktáv lépésekben. Ez a szekció mutatja az eltolás nagyságát oktávonként.

8 Tempo
A kiválasztott dal vagy stílus jelenlegi tempóját mutatja.

Az Osztási Pont beállítása:
Az osztási pont ablak előhívásához nyomja meg a [I] gombot a fő ablakban. Nyomja meg a [F] (S+L) gombot majd tekerje az adat beviteli kereket, hogy az S és az L osztási pontokat ugyanarra a hang számra állítsa.
Nyomja meg a [H] (S) vagy a [G] (L) gombot majd tekerje az adat beviteli kereket, hogy az S vagy L osztási pontokat külön-külön a kívánt hang számra állítsa.

9 BAR (Taktus) (a dal vagy stílus jelenlegi pozíciója)
A dal jelenlegi pozícióját, vagy a stílus lejátszás kezdete óta eltelt taktus és leütés számot mutatja.

10 Regisztrációs folyamat
Akkor jelenik meg ha a regisztrációs folyamat aktív.

11 Hang neve

- RIGHT 1
  A billentyűzet BALKÉZ 1 részére választott hang neve.
- RIGHT 2
  A billentyűzet BALKÉZ 2 részére választott hang neve.
  LEFT
  A billentyűzet JOBBKÉZ részére választott hang neve.

Az [F], [G] vagy [H] gombok megnyomásával előhívhatja a hang választó ablakot az egyes billentyű részekhez.

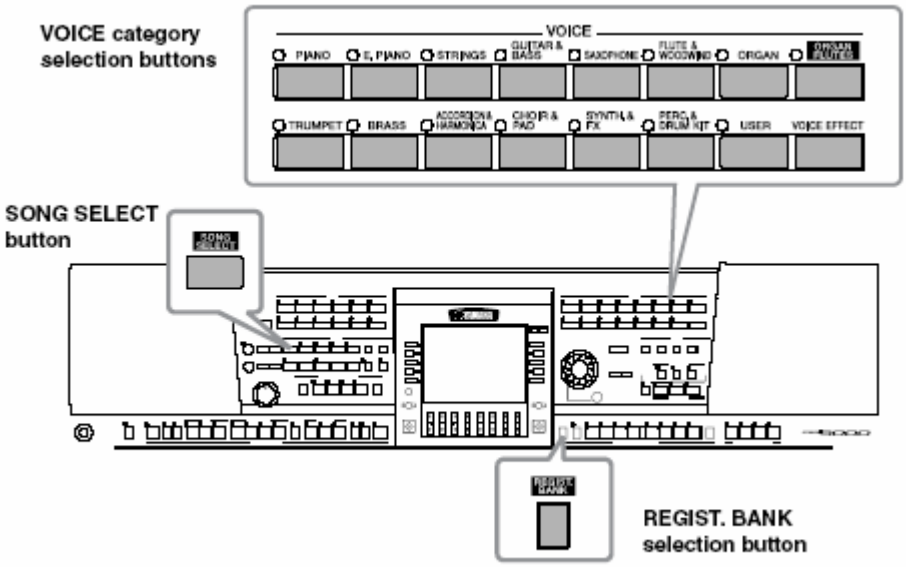
12 Osztási Pont (Split Point)
Az osztási pontok kiválasztott helyek (hangok) a billentyűzeten, amik külön részekre osztják azt. Két fajta osztási pont létezik: „A”, ami a billentyűzet akkord részét választja el a többi résztől, és „L”, ami a balkéz ás a jobbkéz tartományát választja el egymástól.

13 A Regisztrációs Memória tár neve
A kiválasztott regisztrációs memória tár nevét jeleníti meg. A [J] gomb megnyomásával előhívhatja a regisztrációs memória tár választó ablakot.

14 Hangerő egyensúly
A részek közti hangerő egyensúlyt mutatja.
A részek közti hangerő egyensúlyt a [1▲▼]-[8▲▼] gombok segítségével állíthatja be.

A File Választó ablak felépítése és működése

A File Választó ablak akkor jelenik meg, ha az alul kiemelt gombok egyikét megnyomja. Itt tudja kiválasztani a Hang, Stílus és egyéb adatokat.



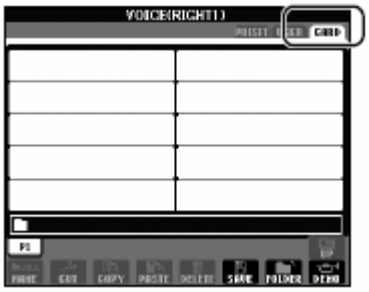
A File Választó ablak felépítése

- **Az adatok elérése (meghajtók)**

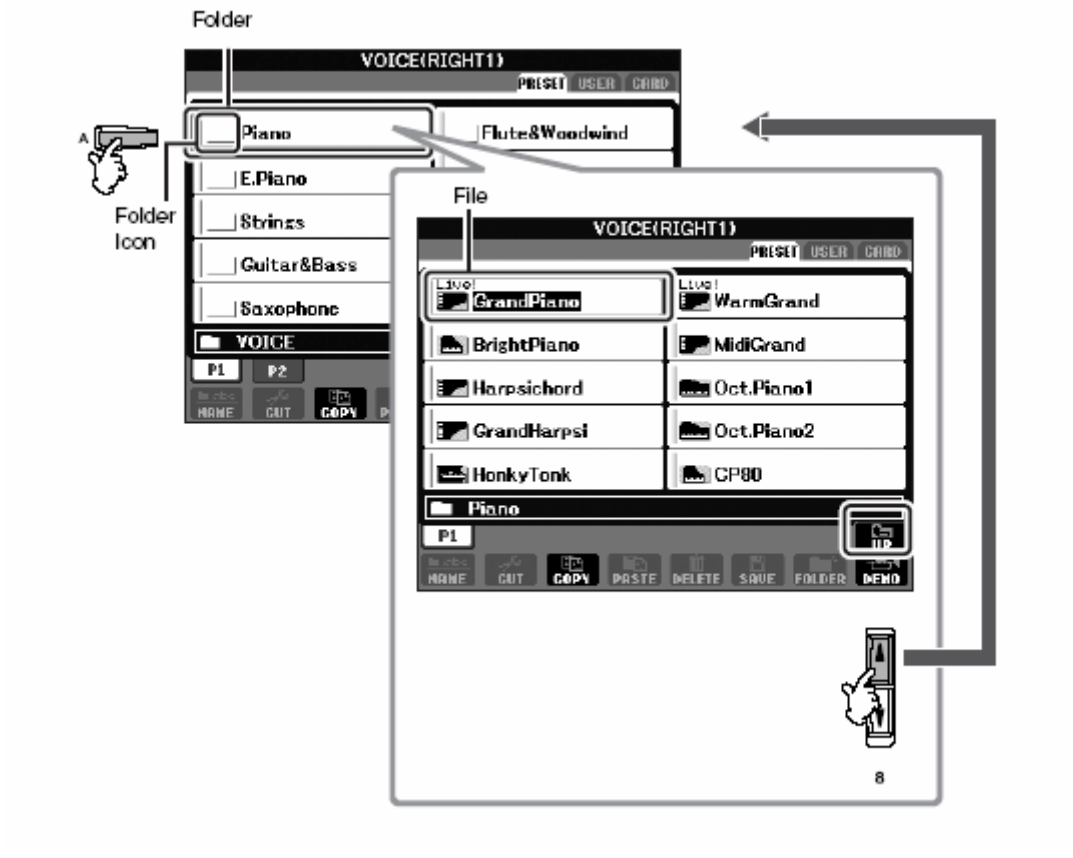
Gyári
Az előre programozott adatok tárhelye.

USER (Felhasználói)
A felvett vagy szerkesztett adatok tárhelye.

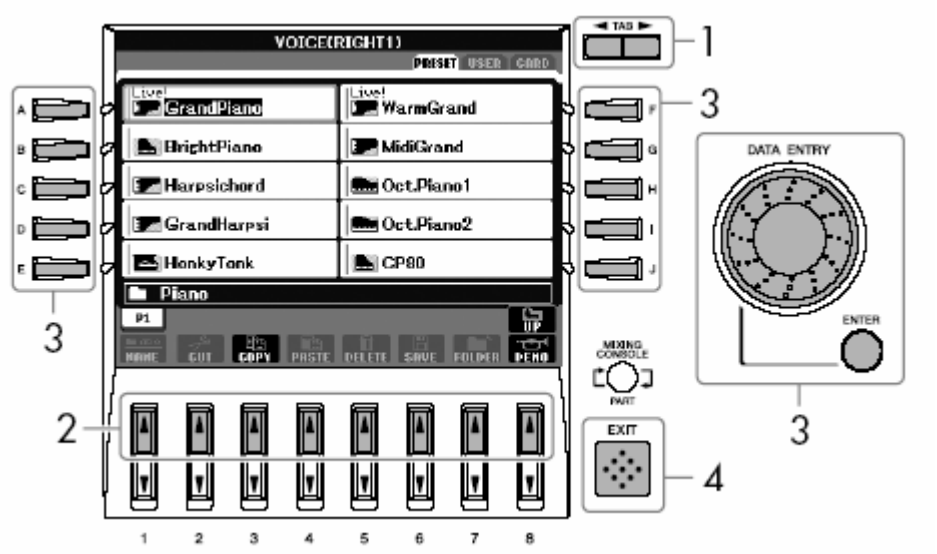
CARD (Kártya)
A SmartMedia kártyára mentett adatok tárhelye.



- **Adat File-ok és Mappák**
  Mind az előre programozott, mind az eredeti saját adatok file formában vannak eltárolva.



A file választó ablak működése



1 **A TAB [◄]/[►] gombok segítségével válassza ki azt a fület, ahol a keresett file található.**

2 **Az [1▲]-[7▲] gombok segítségével válassza ki azt az oldalt ami a keresett file-t tartalmazza ([1▲]-[6▲] gombok a hangokhoz és a dalokhoz).**

3 **Válassza ki a file-t. Ezt két féle képpen teheti.**

- Nyomja meg az [A]-[J] gombok valamelyikét.
- Válassza ki a file-t az adat beviteli kerék (DATA ENTRY) és az [ENTER] gombok segítségével.

4 **Nyomja meg az [EXIT] gombot az előző oldalra való visszatéréshez.**

A jelenlegi mappa bezárása és a sorrendben következő mappa megnyitása
A jelenlegi mappa bezárásához és a sorrendben következő (egyel magasabb szintű) mappa megnyitásához nyomja meg a [8▲] (UP) gombot.

Példa: Gyári Hang választó ablak:

Ez az ablak az egyik mappában található hang file-okat tartalmazza.

Ez az egyel magasabb szintű ablak (ebben az esetben mappa). Az itt található összes mappa megfelelően kategorizált hangokat tartalmaz.

File/Mappa műveletek a File Választó ablakban

- File-ok mentése……..75. oldal
- File-ok/Mappák másolása (másolás és beillesztés)……76. oldal
- File-ok mozgatása (kivágás és beillesztés)……...77. oldal
- File-ok/Mappák törlése……..77. oldal
- File-ok/Mappák átnevezése……..78. oldal
- Egyéni ikonok file-okhoz rendelése (ikon a file névtől balra)……...…78. oldal
- Új mappa létrehozása……79.oldal
- Karakterek bevitele……..79. oldal

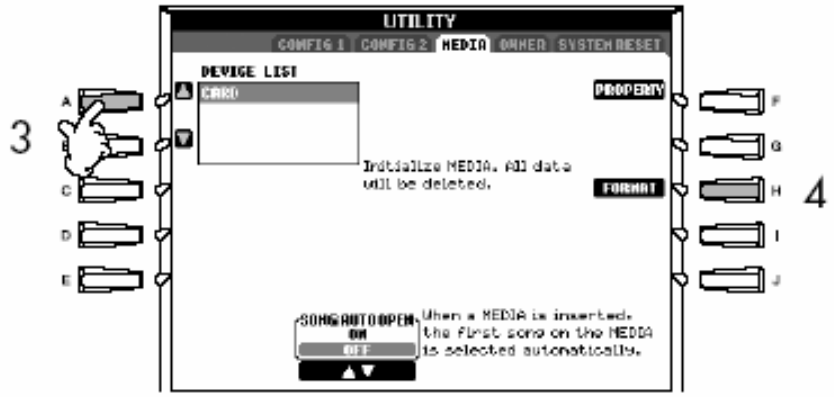
SmartMedia kártya formázása
Előfordulhat, hogy egy új SmartMedia kártya, vagy egy olyan amit már más eszközzel használtak nem lesz egyből használható a hangszerrel. Ha a PSR-3000/1500 kártyanyílásába helyezett kártyát a hangszer nem éri el (a kártya tartalmát nem tudja beolvasni), akkor a kártyát meg kell formázni a hangszeren.

⚠ ***FIGYELEM***

A kártyán tárolt adatok formázáskor elvesznek. Formázás előtt győződjön meg róla, hogy a kártyán nincsenek-e fontos adatok.
Olvassa el a 23. oldal tartalmát a SmartMedia kártyák és a hangszer kártya-nyílásának kezeléséről.
Valószínű, hogy a hangszeren formázott SmartMedia kártyák más eszközökkel nem lesznek használhatók.

- Helyezze be a formázni kívánt SmartMedia kártyát a hangszer kártya-nyílásába.
- Hívja elő a műveleti kijelzőt.
  [FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◄]/[►] MEDIA
- Nyomja meg az [A] gombot a „CARD” kiválasztásához.
- Nyomja meg a [H] gombot a formázás elkezdéséhez.

Floppy lemez formázása:
Floppy lemez formázásához válassza az „USB”-t a 3. lépésben.

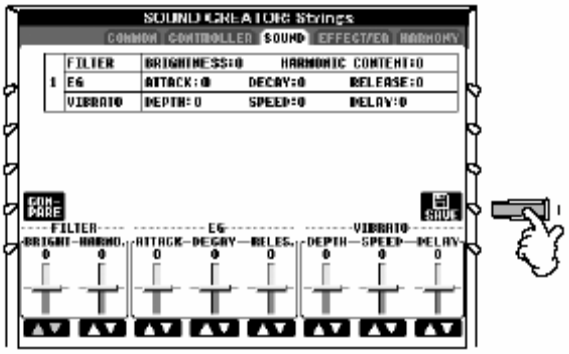


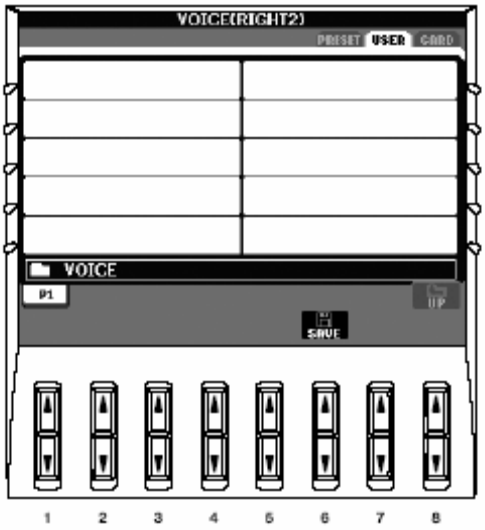
⚠ ***FIGYELEM***
Olvassa el a 22. oldal tartalmát a Floppy lemez és a lemez meghajtó kezeléséről.

File-ok mentése

A mentés művelettel saját, eredeti adatokat (mint például ön által létrehozott dal és hang adatokat) menthet el file formában.

1 **Miután a Dal Alkotó vagy a Hang Alkotó segítségével létrehozta a dalt vagy hangot nyomja meg a kijelző [SAVE] funkciójához tartozó gombot.** Az adatnak megfelelő File Választó ablak megjelenik. Jegyezze meg, hogy a mentési művelet mindig a File Választó ablakból indítható.





2 **A TAB [◄]/[►] gombok segítségével válassza ki azt a fület (USER, CARD, stb.) ahova az adatot menteni akarja.**

3 **Nyomja meg a [6▼] (SAVE) gombot, hogy előhívja azt az ablakot, ahol a file-nak nevet tud adni.**

4 **Írja be a file nevét (71. oldal).**

5 **Nyomja meg a [8▲] (OK) gombot a file mentéséhez.** Ha a mentési folyamatot meg akarja szakítani nyomja meg a [8▼] gombot. Az elmentett file automatikusan bekerül a megfelelő helyre betűrendben a többi file közé.

Belső memória kapacitás (a USER fül mutatja): A belső memória kapacitása a hangszernek 1.5MB (PSR-3000)/650KB (PSR-1500). Ez a kapacitás az összes file forma tárolására értendő (Hang, Stílus, Dal és Regisztrációs adat file-ok).

Korlátozások a védett dalokra
Előfordulhat, hogy az illegális terjesztés megelőzésére vagy a véletlen törlés elkerülése végett a kereskedelmi forgalomban beszerezhető dalok adatai védve vannak. A védett állapotot a file nevétől balra fölül látható mutató jelzi. A jelzések és a védett file-okra vonatkozó fontos korlátozások részletei a következő táblázatban olvashatók.

Prot. 1	A USER fülben elmentett gyári dalokat, Disk Orchestra Collection (DOC) dalokat és a Disklavier Piano Soft dalokat jelzi. Ezeket az adatokat nem lehet másolni/mozgatni/menteni külső egységekre, mint például SmartMedia kártyára vagy külső merevlemezre.
Prot. 2 Orig	A Yamaha-védett-formázású dalokat jelzi. Ezeket nem lehet másolni, viszont lehet mozgatni és menteni, de csak a USER fülön található mappákba vagy SmartMedia kártyára ID-vel.
Prot. 2 Edit	A szerkesztett „Prot. 2 Orig” dalokat jelzi. Ezeket mindig ugyanabba a mappába kell menteni, amiben az eredeti „Prot. 2 Orig” file található. Másolni nem lehet viszont lehet mozgatni és menteni őket, de csak a USER fülön található mappákba vagy SmartMedia kártyára ID-vel.

Megjegyzés a „Prot. 2 Orig” és a „Prot. 2 Edit” jelzésű dal adatok műveleteihez
Ne felejtse el, hogy a „Prot. 2 Edit” dal adatokat csak abba a mappába mentheti, ahol az eredeti „Prot. 2 Orig” dal adatok találhatók. Ha azt máshova menti, akkor a szerkesztett dal nem lesz lejátszható. Ha egy „Prot. 2 Edit” jelzésű dalt mozgatni akar ne felejtse el, hogy az eredeti „Prot. 2 Orig” jelzésű adatot is mozgatnia kell ugyanabba a mappába ahova a szerkesztett dalt mozgatja.

File-ok/Mappák másolása (másolás és beillesztés)

Ezzel a művelettel másolhat és beilleszthet egy file-t/mappát egy másik helyre.

1 **Hívja elő azt az ablakot, ami a másolni kívánt file-t vagy mappát tartalmazza.**

2 **Nyomja meg a [3▼] (COPY) gombot a másolási művelet kiválasztásához.**
A másolási művelet felugró ablaka megjelenik a kijelző alján.

3 **Nyomja meg az [A]-[J] gombok közül azt, amelyik a másolni kívánt file-hoz tartozik.**
A kiválasztás visszavonásához nyomja meg ugyanazt a gombot még egyszer.

- **Az összes file/mappa kijelölése**
  Nyomja meg a [6▼] (ALL) gombot az ablakban és az ablakhoz tartozó oldalakon található összes file/mappa kijelöléséhez.
  A kijelölés visszavonásához nyomja meg a [6▼] (ALL OFF) gombot újra.

4 **Nyomja meg a [7▼] (OK) gombot a kiválasztás jóváhagyásához.**
A másolási művelet megszakításához nyomja meg a [8▼] (CANCEL) gombot.

5 **A TAB [◄]/[►] gombok segítségével válassza ki a cél fület (USER, CARD, stb.), ahová a file-t/mappát be akarja illeszteni.**

6 **Nyomja meg a [4▼] (PASTE) gombot a file/mappa beillesztéséhez.**
Az átmásolt file/mappa megjelenik az új helyén a többi file/mappa közé sorolva betűrendben.

File-ok mozgatása (kivágás és beillesztés)

Ezzel a művelettel kivághat file-okat a helyükről és beillesztheti őket egy új helyre (mappába).

1 **Hívja elő azt az ablakot, ami a mozgatni kívánt file-t tartalmazza.**

2 **Nyomja meg a [2▼] (CUT) gombot a mozgatási művelet kiválasztásához.**
A mozgatási művelet felugró ablaka megjelenik a kijelző alján.

3 **Nyomja meg az [A]-[J] gombok közül azt, amelyik a mozgatni kívánt file-hoz tartozik.**
A kiválasztás visszavonásához nyomja meg ugyanazt a gombot még egyszer.

- **Az összes file kijelölése**
  Nyomja meg a [6▼] (ALL) gombot az ablakban és az ablakhoz tartozó oldalakon található összes file kijelöléséhez.
  A kijelölés visszavonásához nyomja meg a [6▼] (ALL OFF) gombot újra.

4 **Nyomja meg a [7▼] (OK) gombot a kiválasztás jóváhagyásához.**
A mozgatási művelet megszakításához nyomja meg a [8▼] (CANCEL) gombot.

5 **A TAB [◄]/[►] gombok segítségével válassza ki a cél fület (USER, CARD, stb.), ahová a file-t be akarja illeszteni.**

6 **Nyomja meg a [4▼] (PASTE) gombot a file beillesztéséhez.**
Az átmozgatott file megjelenik az új helyén betűrendbe sorolva a többi file között.

File-ok/Mappák törlése

Ezzel a művelettel törölhet file-okat/mappákat.

1 **Hívja elő azt az ablakot, ami a törölni kívánt file-t vagy mappát tartalmazza.**

2 **Nyomja meg az [5▼] (DELETE) gombot.**
A törlési művelet felugró ablaka megjelenik a kijelző alján.

3 **Nyomja meg az [A]-[J] gombok közül azt, amelyik a törölni kívánt file-hoz/mappához tartozik.**
A kijelölés visszavonásához nyomja meg ugyanazt a gombot még egyszer.

- **Az összes file/mappa kijelölése**
  Nyomja meg a [6▼] (ALL) gombot az ablakban és az ablakhoz tartozó oldalakon található összes file/mappa kijelöléséhez.
  A kijelölés visszavonásához nyomja meg a [6▼] (ALL OFF) gombot újra.

A SmartMedia kártyán található összes adat törlése egyszerre:
A SmartMedia kártya fomázásával az összes kártyán található adat törlődik.

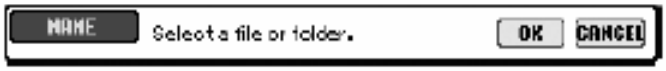
4 **Kövesse a megjelenő instrukciókat.**
YES (Igen)……A file/mappa törlése.
YES ALL (Igen az összeset)……..Az összes kijelölt file/mappa törlése.
NO (Nem)……..A törlés visszavonása (a file-ok/mappák úgy maradnak ahogy voltak)
CANCEL (megszakítás)…..……Kilépés a törlési műveletből

File-ok/Mappák átnevezése

Ezzel a művelettel átnevezheti a már meglévő file-okat.

1 **Hívja elő azt az ablakot, ami az átnevezni kívánt file-t vagy mappát tartalmazza.**

2 **Nyomja meg az [1▼] (NAME) gombot.**
Az átnevezési művelet felugró ablaka megjelenik a kijelző alján.



3 **Nyomja meg az [A]-[J] gombok közül azt, amelyik az átnevezni kívánt file-hoz/mappához tartozik.**

4 **Nyomja meg a [7▼] (OK) gombot a kijelölés jóváhagyásához.**
Az átnevezési művelet megszakításához nyomja meg a [8▼] (CANCEL) gombot.

5 **Írja be a file/mappa új nevét (71. oldal).**
Az átnevezett file azúj nevén jelenik meg a megfelelő helyen betűrendbe sorolva a többi file között.

Egyéni ikonok file-okhoz rendelése (ikon a file névtől balra)

A különböző file-okhoz ikonokat rendelhet, amik mindig a file nevek mellett jelennek meg.

1-4 **Az első négy lépés megegyezik a „File-ok/Mappák átnevezése” első négy lépésével.**

5 **Nyomja meg a [1▼] (ICON) gombot az ICON ablak előhívásához.**

6 **Válassza ki az ikont az [A]-[J] gombok vagy a [3▲▼]-[5▲▼] gombok segítségével.**
Az ICON ablak számos oldalból áll. Az oldalak lapozgatásához a TAB [◄]/[►] gombokat használja.
A művelet megszakításához nyomja meg a [8▼] (CANCEL) gombot.

7 **Nyomja meg a [8▲] (OK) gombot az ikon alkalmazásához.**

Új mappa létrehozása

Ezzel a művelettel új mappákat tud létrehozni. A létrehozott mappákat kívánsága szerint el tudja nevezni és rendezni tudja azokat, hogy később az eredeti adatait könnyen saját logikája szerint kereshesse és választhassa ki.

1 **Hívja elő a file választó ablak azon oldalát, ahol az új mappát létre akarja hozni.**

2 **Nyomja meg [7▼] (FOLDER) gombot az új mappa elnevezésére szolgáló felugró ablak megjelenítéséhez.**

3 **Írja be az új mappa nevét (lásd lent).**

Karakterek bevitele

A következőkben megbeszéljük, hogy hogyan lehet karaktereket bevinni (beírni) a file-ok/mappák elnevezéséhez és kulcsszavak megadásához a Zene Kereső funkcióban. A módszer nagyon hasonlít a mobil telefonoknál használt karakter beviteli módszerre. A karakterek bevitele a következő ablakban történik:

1 **Változtassa meg a karakter típusát az [1▲] gomb megnyomásával.**

- **Ha nem a Japán a beállított nyelv (hanem bármelyik másik nyelv), akkor a következő típusú karaktereket használhatja:**
  BETŰÁLLÁS (CASE) ……..Betűk (nagybetűk, fél méret)
  Számok (fél méret), Jelek (fél méret)
  betűállás (case)……Betűk (kisbetűk, fél méret),
  Számok (fél méret), Jelek (fél méret)

- **Ha a beállított nyelv a Japán, akkor a következő típusú és méretű karaktereket használhatja:**

かな漢 (kana-kan)……Hiragana és Kanji,Jelek (teljes méret)
カナ (kana).....Katakana (normál méret),Jelek (teljes méret)
ｶﾅ (kana)……..Katakana (fél méret),Jelek (teljes méret)
A B C……Betűk (nagy és kisbetűk, teljes méret)
Számok (teljes méret),Jelek (teljes méret)
ABC……Betűk (nagy és kisbetűk, fél méret)
Számok (fél méret),Jelek (fél méret)

A gyári (PRESET) fülön új mappát nem hozhat létre.

Mappa könyvtárak a USER fülön:
A USER fülön a mappák könyvtárait négy szint mélységben lehet létrehozni. Az eltárolható mappák ás file-ok maximális száma 740 (370 → PSR-1500), ami függ a bevitt karakterek számától (file nevek hosszúsága). A USER fülön lévő mappákban eltárolható file-ok/mappák maximális száma 250, mappánként.

A következő írásjeleket nem lehet használni a file-ok/mappák elnevezésekor: ¥ \ / : * ? " < > |

2 **Használja az adat beviteli kereket (DATA ENTRY), hogy a kurzort a kívánt pozícióba mozgassa.**

3 **Nyomja meg a [2▲▼]-[6▲▼] és a [7▲] gombok közül azt, amelyik a bevinni kívánt karakterhez tartozik.**

Számos karakter tartozik minden egyes gombhoz.
A gombhoz tartozó különböző karaktereket a gomb többszöri megnyomásával hívhatja elő.

- **Karakterek törlése**
  Az adat beviteli kerékkel mozgassa a kurzort a törölni kívánt karakterre, és nyomja meg a [7▼] (DELETE) gombot. Az egy sorban lévő összes karakter törléséhez tartsa lenyomva a [7▼] (DELETE) gombot.
- **Karakterek aktuális bevitele**
  Mozgassa a kurzort vagy nyomjon meg egy másik karakter beviteli gombot.
- **Kilépés a karakter beviteli műveletből**
  Nyomja meg a [8▼] (CANCEL) gombot.
- **Speciális karakterek jelek bevitele**
  Válassza ki a karaktert, amihez a jelet adni akarja és nyomja meg [6▼] gombot még mielőtt a karaktert valójában bevinné.
- **Jelek bevitele**
  1 A karakter bevitele után nyomja meg a [6▼] gombot, hogy előhívja a jel listát.
  2 Használja az adat beviteli kereket, hogy a kurzort a kívánt jelre állítsa, majd nyomja meg a [8▲] (OK) gombot.

Abban az esetben, ha olyan karaktereket használ, amikhez nem társulnak speciális jelek (kivétel a kanakan és a fél méretű kanakan), a karakter kiválasztása után (de a bevitele előtt) a [6▼] gomb megnyomásával elő hívhatja a jelek listáját.

- **Számok beírása**
  Először is válasszon ki egyet a következők közül: „A B C” (teljes méretű), „ABC”, „CASE” (nagybetű, fél méretű) és „case” (kisbetű, fél méretű). Aztán tartsa egy ideig lenyomva, vagy nyomja meg többször attól függően, hogy melyik számot akarja beírni a [2▲▼]-[5▲▼], [6▲] és [7▲] gombok közül az önnek megfelelőt.
- **Áttérés „Kanji”-ra (Japán)**
  Ha a bevitt „hiragana” karakterek fordított sorrendben jelennek meg (ki vannak emelve), akkor nyomja meg az [ENTER] gombot akár többször is, hogy a karakterek átváltsanak a megfelelő „kanji” karakter készletre. A változás jóváhagyására nyomja meg a [8▲] (OK) gombot vagy írja be a következő karaktert.

Ha a bevitt „hiragana” karakterek fordított sorrendben jelennek meg (ki vannak emelve):

- **A karakterek átírása egyéb „kanji”-ra**
  Nyomja meg az [ENTER] gombot.
- **A fordított sorrendű rész megváltoztatása**
  Használja az adat beviteli (DATA ENTRY) kereket.
- **Az átírt „kanji” visszaírása „hiragana”-ra**
  Nyomja meg a [7▼] (DELETE) gombot-
- **A fordított sorrendű rész törlése**
  Nyomja meg a [8▼] (CANCEL) gombot.

- **A „hiragana” beírása (átírás nélkül)**
  Nyomja meg a [8▲] (OK) gombot

4 **Nyomja meg a [8▲] (OK) gombot az új név beírásához és az előző ablakra való visszatéréshez.**

A gyári programozású beállítások visszaállítás

A gyári programozású rendszer visszaállítása

A C6 billentyű (jobb szélső a billentyűzeten) lenyomva tartása közben kapcsolja be a hangszert.
Ennek a műveletnek ugyanaz a hatása, mint a következő rész 2. pontjában leírt Rendszer Beállítások helyreállítása műveletnek (ez a 2. pont rövidített verziója).

A gyári programozású rendszer független, tételenkénti visszaállítása

1 **Hívja elő a műveleti ablakot.**
[FUNCITON] → [I] UTILITY → TAB[►] SYSTEM RESET

2 **Válassza ki a tételeket az [1▲▼]-[3▲▼] gombok segítségével.**

SYSTEM SETUP (Rendszer beállítások)	Visszaállítja a rendszer eredeti gyári beállításait. Hogy mely paraméterek tartoznak a rendszer beállításához, annak nézzen utána a különálló adat listában.
MIDI SETUP (MIDI beállítások)	Visszaállítja a MIDI beállításokat a USER fülön található MIDI sablonokkal együtt az eredeti gyári állapotba.
USER EFFECT (USER effektek)	Visszaállítja a User (felhasználói) effektek beállításait, ide értve a effekt típusokat, a master EQ típusokat és a vokál harmónia (PSR-3000) típusokat amiket a Keverő Pult (Mixing Console) ablakában hozott létre az eredeti gyári állapotba.
MUSIC FINDER (Zene Kereső)	Visszaállítja a Zene Kereső adatait (az egész nyilvántartást) az eredeti gyári állapotba.
FILES&FOLDERS (File-ok és Mappák)	Kitörli az összes User fülön található (mentett és szerkesztett) file-t és mappát.
REGIST (Regisztrációs Memória)	Ideiglenesen törli a jelenleg kiválasztott tár (Bank) Regisztrációs Memória beállításait. Ezt a műveletet azzal is végre hajthatja, hogy a B5 billentyűt (a B billentyűk közül a leg jobbra esőt) lenyomva tartja a hangszer bekapcsolása közben.

A gyári beállítások visszaállítása nincs hatással az Internet beállításokra.

⚠ ***FIGYELEM***
Ez a művelet automatikusan törli az összes saját eredeti adatát (MIDI beállítások, USER effektek, Zene Kereső, File-ok/Mappák).

3 **A [4▲▼] gomb segítségével jelölje meg azokat a tételeket, amiket vissza szeretne állítani a gyári programozásra.**

4 **Nyomja meg a [D] gombot, hogy a visszaállítás az összes kijelölt tételen megtörténjen.**

A saját beállítások mentése egyetlen file-ba (a saját beállítások visszahívása a file-ból)

Az alul látható tételekre alkalmazhatja saját módosításait. A módosításokat el lehet menteni egyetlen file-ba, hogy a jövőben azokat bármikor visszahívhassa és alkalmazhassa.

1 **Hajtsa végre az összes kívánt beállítás módosítást a hangszeren.**

2 **Hívja elő a műveleti ablakot.**
[FUNCITON] → [I] UTILITY → TAB[►] SYSTEM RESET

3 **Nyomjon meg egyet a [F]-[I] gombok közül, hogy előhívja az adatok mentésére szolgáló ablakot.**

SYSTEM SETUP (Rendszer beállítások)	A különböző ablakokban, mint például a műveleti vagy a mikrofon beállítások ablakában beállított paramétereket a rendszer egyetlen Rendszer Beállítási file-ként kezeli. Hogy mely paraméterek tartoznak a rendszer beállításához, annak nézzen utána a különálló adat listában.
MIDI SETUP (MIDI beállítások)	A MIDI beállításokat a USER fülön található MIDI sablonokkal együtt a rendszer egyetlen file-ként kezeli.
USER EFFECT (USER effektek)	A User (felhasználói) effektek beállításait, ide értve a effekt típusokat, a master EQ típusokat és a vokál harmónia (PSR-3000) típusokat amiket a Keverő Pult (Mixing Console) ablakában hozott létre a rendszer egyetlen file-ként kezeli.
MUSIC FINDER (Zene Kereső)	Az összes gyári és szerkesztett adatot (az egész nyilvántartást) a rendszer egyetlen file-ként kezeli.

4 **A TAB [◄][►] gombok segítségével válasszon ki egyet a fülek közül (a PRESET fül kivételével).**
Jegyezze meg, hogy a file a PRESET fülön a gyári programozású beállításokat tartalmazza. Ha ezt választja akkor a gyári beállítást fogja visszahívni a kiválasztott tételre.

5 **Mentse el a file-t.**

6 **A file visszahívásához válassza ki a fület és azon belül az oldalt, ahova a file-t mentette (a 4. pontban kiválasztott fül és oldal), és nyomja meg az [A]-[J] gombok közül azt, amelyik a file-hoz tartozik.**

Biztonsági másolat készítése az adatokról

Az adatok maximális védelme érdekében a Yamaha az tanácsolja, hogy fontosabb adatait mentse el egy különálló tároló egységre, mint például egy SmartMedia kártyára vagy egy külső USB-s tárolóra (meghajtóra). Ez a megoldás rendkívül hasznossá válhat, ha a hangszer belső memóriája valamilyen okból kifolyólag károsodna.

A menthető adatok

1 Dal*, Stílus, Multi Pad, Regisztrációs Memória tárak és Hang

2 Zene Kereső nyilvántartás, Effekt**,MIDI sablonok és Rendszer file

*A védett dalok (Prot.1/Prot.2) nem menthetőek. Ugyanakkor a Prot.2 jelzésű védett dalokat lehet mozgatni (kivágás és beillesztés) SmartMedia kártyára ID-vel.

**Effekt adatok:

- A Keverő Pulton (Mixing Console) szerkesztett és elmentett „EFFECT/EQ" adatok.
- A szerkesztett és elmentett Vokál Harmónia adatok (PSR-3000).

A biztonsági másolat készítésének folyamata az 1. és 2. pontokba sorolt adatoknál különbözik.

A biztonsági másolat készítésének folyamata

Dal, Stílus, Multi Pad, Regisztrációs Memória tárak és Hang Adat

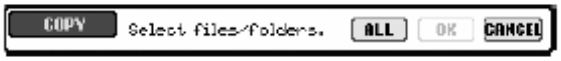
1 **Csatlakoztassa/helyezze be a külső tároló egységet (SmartMedia kártya vagy USB-s tároló egység).**

2 **Hívja elő azt az ablakot, amelyik az adatot (file-t) tartalmazza.**

Dal:
Nyomja meg a [SONG SELECT] gombot.
Stílus:
Nyomja mega [STYLE SELECT] gombot.
Multi Pad:
Nyomja meg a [MULTI PAD SELECT] gombot.
Regisztrációs Memória tár:
Nyomja meg a [REGIST. BANK] gombot.
Hang:
Nyomjon meg egyet [VOICE] gombok közül.

3 **A TAB [◄]/[►] gombok segítségével válassza ki a USER fület.**

4 **Nyomja meg a [3▼] (COPY) gombot a file/mappa másolásához.**
A másolási művelet felugró ablaka megjelenik a kijelző alján.



5 **Nyomja meg a [6▼] (ALL) gombot az ablakban és az ablakhoz tartozó oldalakon található összes file/mappa kijelöléséhez.**
A kijelölés visszavonásához nyomja meg a [6▼] (ALL OFF) gombot újra.

6 **Nyomja meg a [7▼] (OK) gombot a kiválasztás jóváhagyásához.**
A másolási művelet megszakításához nyomja meg a [8▼] (CANCEL) gombot.

7 **A TAB [◄]/[►] gombok segítségével válassza ki a cél fület (CARD vagy USB), ahová a file-t/mappát másolni akarja.**

8 **Nyomja meg a [4▼] (PASTE) gombot a file beillesztéséhez.**

Ha megjelenik egy üzenet, miszerint az adatot nem lehet másolni
Védett dalok (Prot.1/Prot.2) vannak a másolandó adatok közt. Ezeket a védett dalokat nem lehet másolni. Ugyanakkor a Prot.2 jelzésű védett dalokat lehet mozgatni (kivágás és beillesztés) SmartMedia kártyára ID-vel.

Zene Kereső nyilvántartás, Effekt,MIDI sablonok és Rendszer Adat

1 **Csatlakoztassa/helyezze be a külső tároló egységet (SmartMedia kártya vagy USB-s tároló egység).**

2 **Hívja elő a műveleti ablakot.**
[FUNCITON] → [I] UTILITY → TAB[►] SYSTEM RESET

3 **Nyomjon meg egyet a [F]-[I] gombok közül, hogy előhívja az adatok mentésére szolgáló ablakot.**

4 **A TAB [◄]/[►] gombok segítségével válassza ki a cél fület (CARD vagy USB), ahová a file-t/mappát másolni akarja.**

5 **Mentse el az adatot.**

Hangok alkotása, szerkesztése és használata

A Mega Voice hangok kompatibilitása:
A Mega Voice hangok a PSR-3000-hez lettek kifejlesztve, ezért más modellekkel nem használhatók. Azok a dal vagy stílus adatok amiket a Mega Voice hangok használatával hozott létre más eszközökön nem fognak ugyanúgy megszólalni, mint a PSR-3000-en.

Hivatkozás a gyorstalpaló oldalaira:

Játék a hangokkal……..31. oldal
Előre programozott hangok……...31.oldal

Hang karakterisztikák

A Hang típusok és meghatározó jellemzőik A gyári Hang név felett olvashatók a kijelzőn.

Live!	Ezek az akusztikus hangszer hangok sztereo minták, amiknek igazi autentikus, gazdag hangzásuk van tele atmoszférával és valós terekkel.
Cool!	Ezek a hangok az elektronikus hangszerek hangjainak dinamikus szerkezetét, és aprólékosan pontos hangzását képviselik, köszönhetően a hangszer óriási memóriájának és a kifinomult programozási eljárásnak.
Sweet!	A Yamaha kiforrott technológiai eljárásainak gyümölcseként ezek az akusztikus hangminták olyan részletességgel és természetességgel szólalnak meg, hogy az ember csak nehezen tudja megkülönböztetni a PSR-3000/1500 hangját a valós hangszerétől.
Drums	Kényelmesen játszhat ritmus szekciókat és utánozhatja egy egész dobszerelés megszólalását a hangszeren, mivel a billentyűkhöz különböző dob és ütős hangok vannak rendelve.
SFX	Csakúgy, mint a dobok esetében, az effektek szintén ki vannak osztva a billentyűzetre.
Organ Flutes! (Orgona sípok)	Ez az autentikus orgona hang azért nagyszerű, mert a Hang Alkotón keresztül az orgona sípok beállításával a hangzását úgy tudja változtatni, mint ahogyan azt egy igazi orgonánál szokás.
Mega Voice (PSR-3000)	A Mega Voice hangokat eredetileg nem arra tervezték, hogy a billentyűzetről lehessen játszani velük. Ezeket a hangokat a MIDI szekvenciák adataival együtt, MIDI-zésre lehet a leginkább használni. Néhány gitár és basszus gitár hang is Mega Voice-ként lett megalkotva a PSR-3000 számára. Ezeket az ikonjuk alapján könnyen el lehet különíteni a többi hangtól. Ami a Mega Voice hangokat különlegessé teszi az a MIDI leütési sebesség használata. A normál hangokat is lehet használni a leütési sebesség érzékelésével, ami a hang szintjét és minőségét határozza meg a játék stílustól függően. Ugyanakkor a Mega Voice hangoknál minden sebesség tartomány (ez a játék erő maghatározója) más és más megszólalást eredményez. Például egy Mega Voice gitár hang magában foglalja több különböző játék technika

	hangzását. A hagyományos hangszerek esetében ezeket a különböző megszólalású hangokat MIDI-n keresztül kombinálják, hogy a megfelelő hangzást elérjék. Mostantól a Mega Voice hangok használatával több meggyőző gitár hangzás is előállítható mindössze egy hangból a specifikus leütési sebesség tartományok kihasználásával. Ezeket a hangokat, a bonyolult természetük és a játék technikában szükséges precíz leütési sebesség szükségletük miatt nem célszerű a billentyűzetről megszólaltatni. Ám a MIDI adatok szerkesztésekor nagy hasznukat láthatja, különösen ha el akarja kerülni, hogy egy hangzás megalkotásához számos különböző hangot kelljen felhasználnia.

Játék különböző hangokkal egyszerre

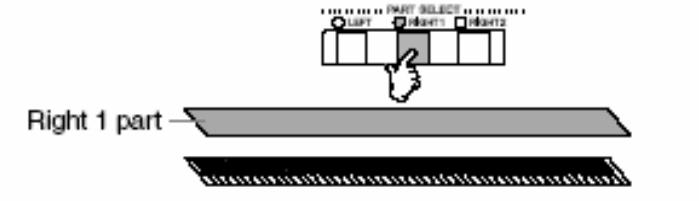
A PSR-3000 olyan funkciókkal és az előadást segítő eszközökkel rendelkezik amik egy akusztikus hangszeren sehol nem találhatók meg. Például egyszerre akár több hanggal is játszhatunk egy rétegen, vagy játszhatunk egy hangon a bal kezünkkel, miközben a jobb kezünkkel egy másik hangon (vagy akár több egymásra rétegelt hangon) játszunk.

A billentyűzet részei (Jobb 1, Jobb 2, Bal)

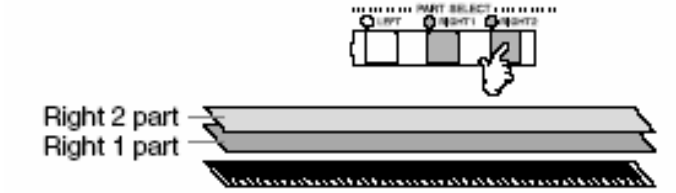
A billentyűzet különböző részeire egymástól függetlenül lehet Hangokat kiosztani: Jobb 1, Jobb 2, Bal. A részek ki-bekapcsolásának (PART ON/OFF) kombinálásával gazdag, együttes jellegű hangzást lehet elérni.

A billentyűzet részeinek kombinálása

■Egyetlen hang lejátszása (Jobb 1)
Játszhat egyetlen hanggal az egész billentyűzeten. Ezt a normál játékhoz lehet használni, például zongora hanggal.



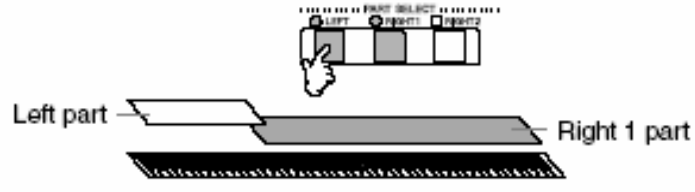
■Játék két hanggal egyidejűleg (Jobb 1 és 2)
Két hang egyidejű játékával duetteket szimulálhat, vagy létre hozhat egy gazdagabb hangzást.



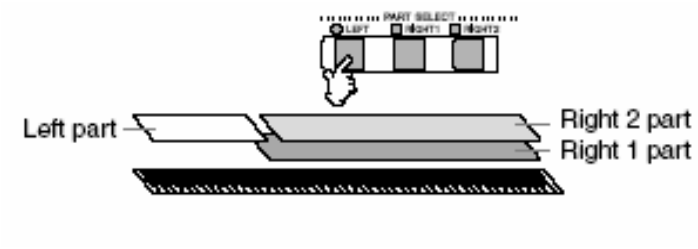
A részek közti hangerő egyensúly beállítása:
A részek közti hengerő egyensúlyt a BALANCE képernyőn tudja beállítani.

Határozza meg az osztási pont helyét (a billentyűzet részeinek elválasztó pontja).

■Játék különböző hangokkal a Bal és a Jobb kézen (Jobb 1 és Bal)
Játszhat egyszerre két különböző hanggal a bal és a jobb kéz részein. Például próbálja meg a bal kezével a basszus témát játszani és közben a jobb kezével a zongora hangot megszólaltatni. A billentyűzet lámpája az osztási pontnál világít.



■Játék három különböző hanggal a Bal és a Jobb kézen (Jobb 1 és 2, Bal)
A három különböző billentyűzet rész mindegyikéhez hangokat rendelhet, hogy egy igazán gazdag és változatos hangzást érjen el.



Játék két hanggal egyidejűleg (Jobb 1 és 2)

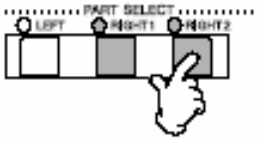
Ezzel a beállítással egyszerre két különböző hangot szólaltathat meg a Jobb 1 és Jobb 2 részeken.

A kiválasztott részre, a ◄ jel jelenik meg a hang nevétől jobbra a fő ablakban.

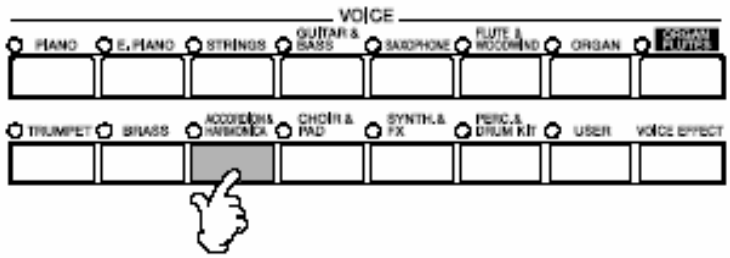
Hangok gyors kiválasztása a Jobb 1 és 2 részekre:
A gyors kiválasztást a VOICE gombokkal tudja elvégezni. Tartsa lenyomva az egyik VOICE gombot egy ideig, majd csinálja meg ugyanezt egy másikkal. Az első gomb hangja a Jobb 1, a másodiké a Jobb 2 részre lesz kiosztva.

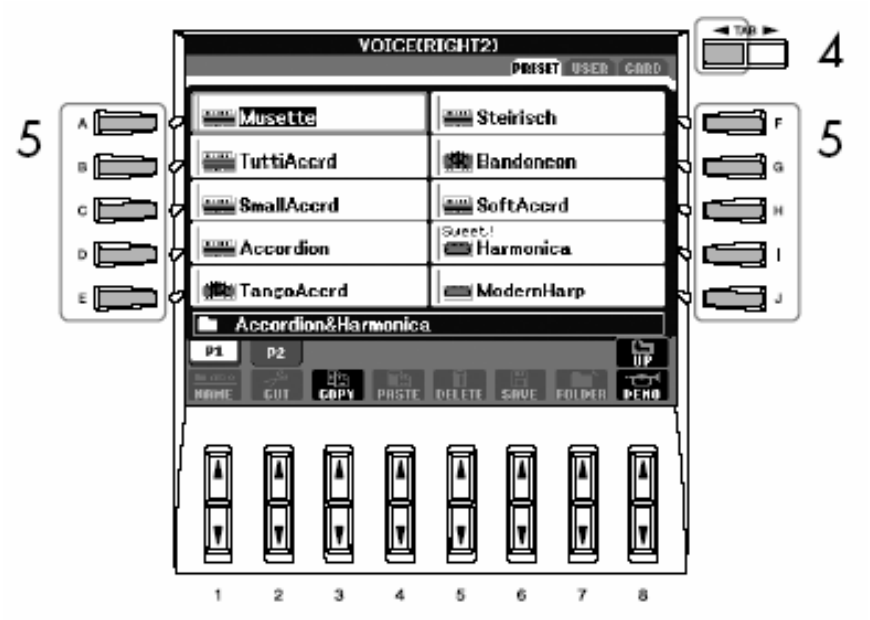
1 **Kapcsolja be a PART ON/OFF [RIGHT 1] gombot.**

2 **Nyomja meg a PART ON/OFF [RIGHT 2] gombot a Jobb 2 rész bekapcsolásához.**



3 **Nyomja meg a VOICE gombok közül az egyiket a Jobb 2 részre vonatkozó hang választó ablak előhívásához**





4 **Nyomja meg a TAB[◄] gombot a PRESET fül kiválasztásához.**

5 **Nyomjon meg egyet az [A]-[J] gombok közül, hogy kiválasszon egy hangot.**

6 **Játsszon a billentyűzeten.**

7 **Nyomja meg a PART ON/OFF [RIGHT 2] gombot újra a Jobb 2 rész kikapcsolásához.**

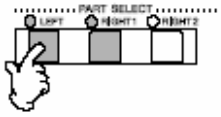
A kiválasztott részre, a ◄ jel jelenik meg a hang nevétől jobbra a fő ablakban.

Játék különböző hangokkal a Bal és a Jobb kézen (Jobb 1 és Bal)

Ezzel a beállítással egyszerre különböző hangokat szólaltathat meg a Jobb 1 illetve a Bal részeken.

1 **Kapcsolja be a PART ON/OFF [RIGHT 1] gombot.**

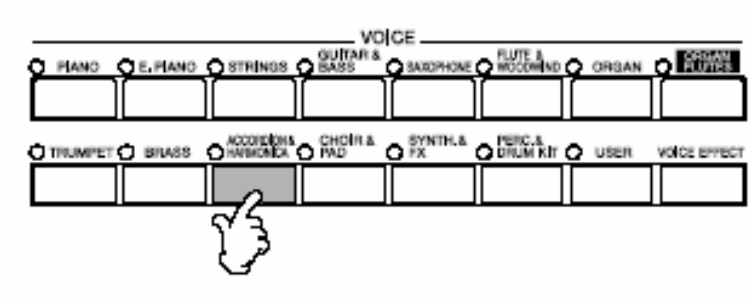
2 **Nyomja meg a PART ON/OFF [LEFT] gombot a Bal rész bekapcsolásához.**



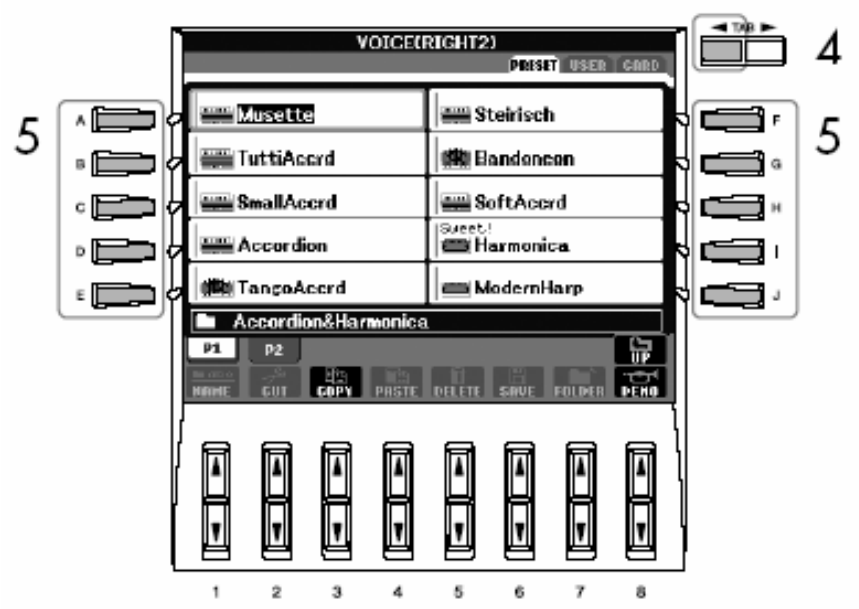
3 **Nyomja meg a VOICE gombok közül az egyiket a Bal részre vonatkozó hang választó ablak előhívásához**

Határozza meg az osztási pont helyét (a billentyűzet részeinek elválasztó pontja).

A Bal rész ki/bekapcsolása pedállal:
Pedál segítségével is ki/bekapcsolhatja a Bal kéz részét a billentyűzeten (ha már a Bal részhez megfelelően hozzá van rendelve egy hang). Ez egy hasznos funkció, ha játék közben akarja a részeket kapcsolgatni.



4 **Nyomja meg a TAB[◄] gombot a PRESET fül kiválasztásához.**



5 **Nyomjon meg egyet az [A]-[J] gombok közül, hogy kiválasszon egy hangot.**

6 **Játsszon a billentyűzeten.**

7 **Nyomja meg a PART ON/OFF [LEFT] gombot újra a Bal rész kikapcsolásához.**

A hangmagasság változtatása
Transzponálás

A billentyűzet hangmagasságát felfelé és lefelé félhangonként tudja transzponálni.

- **Transzponálás játék közben**
  A TRANSPOSE [-]/[+] gombok segítségével könnyen változtathatja a hangszer globális hangmagasságát akár játék közben is.

- **Transzponálás a játék elkezdése előtt**
  A transzponációs beállításokat végezze el a Keverő Pulton (Mixing Console). Itt beállíthatja külön a billentyűzetre (KBD), a dal lejátszásra (SONG) és a hangszer egészére vonatkozó (MASTER) transzponációs értékeket.

  1 **Hívja elő a műveleti kijelzőt.**
  [MIXING CONSOLE] → TAB [◄][►] TUNE
  2 **Használja az [1▲▼]-[3▲▼] gombokat a transzponációs érték beállításához.**
  3

Jegyezze meg, hogy a hangolási funkció nicsen hatással a Dob és SFX hangokra.

A hangmagasság finom hangolása a hangszer egészére nézve

A hangszer globális hangmagasságát finom hangolással is pontosíthatja, ami akkor hasznos ha más hangszerekkel vagy CD lejátszóval szeretne együtt játszani.

Hz (Hertz):
Ez a mértékegység a hang frekvenciáját jelöli és megmutatja, hogy a hanghullám másodpercenként hány periódusból (rezgésből) áll.

1 **Hívja elő a műveleti kijelzőt.**
[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◄] MASTER TUNE

2 **Használja az [4▲▼]/[5▲▼] gombokat a hangolás elvégzésére.**
Nyomja meg 4 vagy 5 [▲▼] gombokat egyszerre ha vissza akarja állítani a hangolási értéket a gyári alapértékre (440 Hz).

Skála hangolás

Az egyedi hangoláshoz különböző beosztású skálákat használhat, ha például egy olyan történelmi zenei műfaj hangzásvilágát akarja rekonstruálni, amihez különleges hangolás tartozik.

1 **Hívja elő a műveleti kijelzőt.**
[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [►] SCALE TUNE

2 **A [6▲▼]/[7▲▼] gombok segítségével válassza ki azt a részletet amire a skálát meg akarja határozni.**
Jelölje meg a sort a [8▲] gomb megnyomásával.

Cent:
Zenei kifejezés
1 cent = 1/100 félhang

3 **Használja az [A]/[B] gombokat a skála meghatározására.**
Az egyes hangok beállított skála szerinti hangolását a képernyő jobb felső részén található billentyűzet illusztráció mutatja.

A skála azonnali előhívása:
Regisztrálja a skálát a regisztrációs memóriába. Ne felejtse el megjelölni a SCALE (skála) tételt a regisztrálás során.

4 **Változtassa meg a következő beállításokat, ha szükséges:**
- **Hangok egyenkénti, önálló hangolása (TUNE)**
  1 Nyomja meg a [3▲▼] gombot a hang kiválasztására.
  2 Használja a [4▲▼]/[5▲▼] gombokat, hogy a hangolást centenként beállíthassa.

- **A skálák alaphangjának meghatározása**
  Nyomja meg a [2▲▼] gombot az alaphang kiválasztásához.
  Ha az alaphangot megváltoztatja, a billentyűzet hangmagassága transzponálódik, de az egyes billentyűk közti hangmagasság kapcsolat megmarad.

Gyári skála típusok

Equal temperament (egyenlő temperálás)	Minden oktáv hangmagasság tartománya 12 egyenlő részre van osztva, ahol a hangmagasság fél lépésenként van kiegyenlítve. Ez manapság a legelterjedtebb hangolási módszer.
Pure Major Pure Minor	Ezeknél a hangolási módszereknél tisztán matematikai alapon vannak kiszámítva az egyes skálák tartományai kifejezetten a hármashangzatok játékára (alap, harmadik és ötödik hang). Ezt a vokál harmóniáknál a legcélszerűbb használni (kórus, acapella).
Pythagorean (pithagorasi)	Ezek a skálák a híres görög filozófus, Pithagoras hagyatékai, amik egy sor ideális ötöd hang oktávvá alakításából jöttek létre. A 3.skála enyhén instabil, de a 4. és az 5. nagyszerű hangzása kiváló a vezető harmóniákhoz.
Mean-Tone (Középhangú)	Ez a skála a pithagorasi skála továbbfejlesztéseként jött létre, úgy, hogy a nagy terc intervallumát „jobban behangolták". Különösen a 16.-tól a 18. századig volt népszerű. Ezt használta például Handel is.
Werckmeister Kirnberger	Ez a vegyes skála a Werckmeister és a Kirnberger szisztémákat ötvözi, amit kitalálóik a pithagorasi és a középhangú skálákból fejlesztettek ki. Ebben a skálában minden hangnak megvan a maga egyedi karakterisztikája. Ezt a skálát Bach és Beethoven idejében használták előszeretettel, de manapság is gyakran megtalálható főleg ha csembalót hangolnak periodikus játékra.
Arabic	Ezt a skála hangolást arab stílusú zene játékához használja.

Hangolási értékek a gyári skálákhoz (alaphang: C)(cent-ekben)

	C	C#	D	Eb	E	F	F#	G	Ab	A	Bb	B
EQUAL TEM-PERAMENT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PURE MAJOR	0	-29.7	3.9	15.6	-14.1	-2.3	-9.4	2.3	-27.3	-15.6	18.0	-11.7
PURE MINOR	0	33.6	3.9	15.6	-14.1	-2.3	31.3	2.3	14.1	-15.6	18.0	-11.7
PYTHAGOREAN	0	14.1	3.9	-6.3	7.8	-2.3	11.7	2.3	15.6	6.3	-3.9	10.2
MEAN-TONE	0	-24.2	-7.0	10.2	-14.1	3.1	-20.3	-3.1	-27.3	-10.2	7.0	-17.2
WERCKMEISTER	0	-10.2	-7.8	-6.3	-10.2	-2.3	-11.7	-3.9	-7.8	-11.7	-3.9	-7.8
KIRNBERGER	0	-10.2	-7.0	-6.3	-14.1	-2.3	-10.2	-3.1	-7.8	-10.2	-3.9	-11.7
ARABIC 1	0	0	-50.0	0	0	0	0	0	0	-50.0	0	0
ARABIC 2	0	0	0	0	-50.0	0	0	0	0	0	0	-50.0

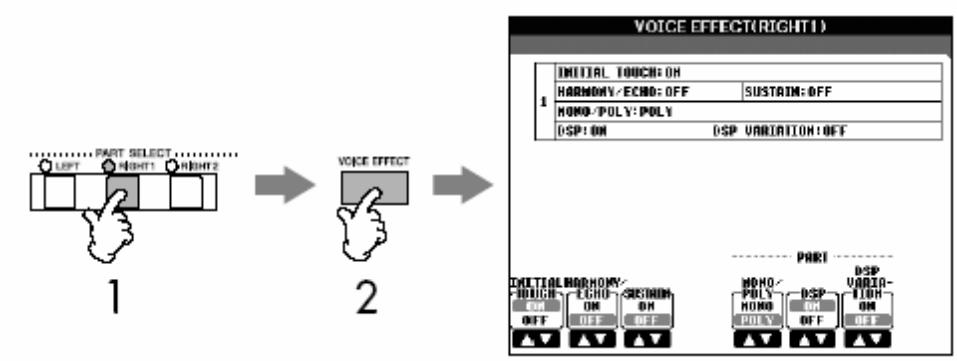
*A kijelzőn a kerekített értékek jelennek meg.

Effektek hozzáadása a billentyűzeten játszott hangokhoz

A PSR-3000/1500 tartalmaz egy kifinomult multi-processzoros effekt rendszert, aminek a segítségével extravagáns vagy éppen mélyebb, kifejező effekteket tud a hangokhoz adni.

1 **A [PART SELECT] gomb használatával jelölje ki azt a részletet, amihez az effektet hozzá szeretné adni.**

2 **Nyomja meg a [VOICE EFFECT] gombot a VOICE EFFECT ablak előhívásához.**



A Harmony/Echo effektet pedál segítségével is kapcsolhatja ki vagy be.

3 **Használja a kijelző alsó részén található gombokat az effektek hanghoz rendeléséhez.**

Effekt paraméterek

Initial Touch	Ezzel lehet a billentyűzet billentés érzékenységét bekapcsolni. Ha ez nincsen bekapcsolva, akkor a hangszer mindig ugyanazt a hangerőt produkálja a leütések erejétől függetlenül.
Harmony/Echo (Harmónia/Vízhang)	A Harmony/Echo típusú effekteket a Jobb kéz részén játszott hangokra lehet alkalmazni.
Sustain (Kitartás)	Ha ez a funkció be van kapcsolva, akkor a billentyűzeten az összes hangnak (Jobb1,2) hosszabb lesz a lecsengése. A kitartás mélységét is be tudja állítani.
Mono/Poly	Ezzel lehet beállítani, hogy a hangok lejátszása monofonikus vagy polifonikus legyen.
DSP/DSP Variation	A PSR-3000/1500-ba épített digitális effektekkel számos módon lehet atmoszférát és térbeli mélységet adni a hangzáshoz. Ezzel olyan érzetet tud kelteni, mintha valamilyen meghatározott térben, például egy koncert teremben játszana. • A DSP kapcsolóval lehet a DSP (Digitális Jelfeldolgozó) effekteket be és kikapcsolni a kiválasztott billentyű részeken. • A DSP Variation kapcsolóval a DSP effekt variációk között tud váltogatni.

DSP:
Digital Signal Processor-digitális jelfeldolgozó egység. A DSP felelős az audio jel változtatásáért (bővítéséért) a digitális tartományban.

A Harmony/Echo típusú effektek kiválasztása

Számos különböző típus közül választhatja ki az önnek megfelelő Harmony/Echo effektet. Annak érdekében, hogy az itt kiválasztott típust effektíven használhassa, állítsa a HARMONY/ECHO-t ON-ra a fent sorszámozott beállítási folyamat 2. lépésében.

1 **Hívja elő a műveleti kijelzőt.**
[FUNCTION] → [F] HARMONY/ECHO

2 **Használja a [1▲▼]-[3▲▼] gombokat a Harmony/Echo típus kiválasztására.**

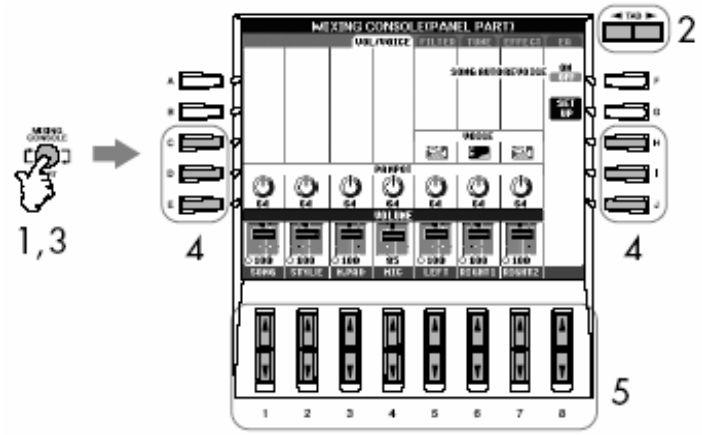
3 **Használja a [4▲▼]-[8▲▼] gombokat a különböző Harmony/Echo beállítások kiválasztására.**
Az állítható paraméterek típusonként változnak.

A Hangerősség és Tonális egyensúly szerkesztése (MIXING CONSOLE)(Keverő Pult)

A Keverő Pult irányítást ad a billentyűzet részek és a Dal/Stílus csatornák felett, beleértve a hangerő egyensúlyt és a hangárnyalatokat. Engedi Hangonként beállítani a szinteket és a sztereó pozíciót (pan), hogy az optimális egyensúly és sztereó kép legyen beállítva és beállítható, hogy az effektek hogyan legyenek alkalmazva.

Alap Műveletek

1. Nyomja meg a [MIXING CONSOLE] gombot, hogy előhívja a MIXING CONSOLE ablakot.



2. Nyomja meg a TAB [◄]/[►] gombokat, hogy előhívja a megfelelő beállítási ablakot.

3. A [MIXING CONSOLE] gomb többszöri megnyomásával hívhatja elő a megfelelő Mixing Console ablakot részenként. A Mixing Console ablak több különböző rész ablakból áll. A rész neve az ablak tetején látható. A különböző Mixing Console ablakok az alábbiak között váltakoznak:
PANEL PART ABLAK→STYLE PART ABLAK→SONG CH 1-8 ABLAK→SONG CH 9-16 ABLAK

4. Az [A]-[J] gombok segítségével válassza ki a kívánt paramétereket.

5. Az [1▲▼]-[8▲▼] gombok segítségével állítsa be az értékeket.

6. Mentse el a Mixing Console beállításokat.

- **• A Panel Part ablak mentése**
- Regisztrálja a Regisztrációs Memóriába
-
- **• A Style Part ablak mentése**
- Stílus adatként mentse el.
- **1.** Nyomja meg a [DIGITAL RECORDING] gombot
- **2.** Nyomja meg a [B] gombot, hogy előhívja a Stílus Alkotó ablakot.
- **3.** Nyomja meg az [EXIT gombot, hogy bezárja a RECORD ablakot.
- **4.** Nyomja meg a [I] [SAVE] gombot, hogy előhívja a Dal Választó ablakot, hogy elmentse az adatokat, és mentse el az adatokat a Dal Választó ablakba
-
- **• A SONG CH1-8/9-16 ablakok mentése**
- Először regisztrálja a szerkesztett beállításokat a Dal adat részeként (SETUP), majd mentse el a dalt.
- Lásd a SONG CREATOR→CHANNEL DISPLAY→SETUP ITEM magyarázatot

A Részek

Panel Rész
A Keverő Pult Panel Rész ablakában egymástól függetlenül beállíthatóak a billentyűzet részek (RIGHT 1, RIGHT 2 és LEFT), a Dal, a Stílus és a Mikrofon (PSR-3000) részek közti szint egyensúlyt. A Rész összetevők ugyanazok, mint a [BALANCE] gomb megnyomása után előhívott ablakban levők.

Stílus Rész
A Stílus nyolc csatornából áll. Itt beállítható a nyolc csatorna vagy rész közti szint egyensúly. A Rész összetevők ugyanazok, mint a [CHANNEL ON/OFF]] gomb megnyomása után előhívott ablakban levők.

SONG CH 1-8/9-16
A Dal 16 külön csatornából áll. Itt beállítható a 16 csatorna vagy rész közti szint egyensúly. A Rész összetevők ugyanazok, mint a [CHANNEL ON/OFF]] gomb megnyomása után előhívott ablakban levők.

Az összes rész egy értékre való azonnali mentése.
A paraméterek kiválasztása után (4. lépés) egyből beállítható a többi rész értéke is. Ennek eléréséért tartsa lenyomva a [A]-[J] gombok egyikét, és nyomja meg az [1]-[8] gombokat vagy a [DATA ENTRY] tárcsát.

A RHY" csatorna a Style Part ablakban csak a Dob és SFX hangokhoz lehet rendelni.
GM dal adat játszásakor a 10. csatornát (a SONG CH 9-16 oldalon) csak Dob hanghoz lehet használni.

A MIXING CONSOLE (Keverő Pult) ablakban szabályozható tételek (paraméterek)

A következő magyarázat a Mixing Console ablakban található paraméterekkel foglalkozik.

VOL/ VOICE

Song Auto Revoice	
Voice	Lehetővé teszi, hogy mindegyik Részhez újra válassza a Hangot. Ha a Stílus csatornákat hívja elő, se az Organ Flute hangok, se a User (Felhasználó) hangok nem választhatóak ki. Ha a Dal csatornákat hívja elő a User (Felhasználó) hangok nem választhatóak ki
Panpot	Meghatározza a választott rész (csatorna) sztereó pozícióját.
Volume	Meghatározza mindegyik rész vagy csatorna szintjét, így pontos irányítást ad a részek egyensúlya felett.

FILTER

Harmonic Content (Harmónia Tartalom)	Mindegyik rész Zengés hatásának szabályozását teszi lehetővé.
Brightness (fényesség)	Meghatározza a mindegyik rész hangjának fényességét a levágási frekvencia szabályozásával.

TUNE (Hangolás)

Portamento Time	A Portamento egy olyan funkció, ami a billentyűzeten játszott első és következő hang között sima átmenetet biztosít. A Portamento Time (Portamento Idő) meghatározza a hangmagasság átmenet idejét. A magasabb értékek hosszabb átmenetet adnak. A 0 érték beállítása hatástalan. Ez a paraméter csak akkor elérhető, ha a billentyűzet rész Mono-ra van állítva.
Pitch Bend Range	Meghatározza a hangmagasság hajlítás tartományát félhangokban mindegyik billentyűzet részhez (amikor egy pedál is jelölve van a funkcióhoz).
Octave	Meghatározza a hangmagasság hajlítás tartományát oktávokban mindegyik billentyűzet részhez.
Tuning	Meghatározza mindegyik billentyűzet rész hangmagasságát.
Transpose	Engedi, hogy beállítsa a transzponálást a billentyűzet hangmagassághoz (Keyboard, a Dal Visszajátszáshoz (Song) és a hangszer összhangzásához (Master) egymás után.

Effect

Típus	Kiválasztja a kívánt effekt típust. A választott effekt típus paramétereinek szerkesztése után, eredeti effektként menthető el.
Reverb	Meghatározza mindegyik csatorna vagy rész Utózengésének mennyiségét. A REVERB cím jelzéstől jobbra látható az éppen kiválasztott utózengés típus neve.
Chorus	Szabályozza mindegyik csatorna vagy rész Kórus hangjának mennyiségét
DSP	Szabályozza mindegyik csatorna vagy rész DSP hangjának mennyiségét

EQ (Equalizer)

Type	Kiválasztja a zenéhez és az előadási környezethez legjobban illő Hangszínszabályozó típust. Ez a PSR-3000/1500 összhangzását befolyásolja.
Edit	A Hangszínszabályozó szerkesztéséhez.
EQ High	Meghatározza minden rész magas EQ sáv közép frekvenciáját amely ki lesz emelve.
EQ Low	Meghatározza minden rész mély EQ sáv közép frekvenciáját amely ki lesz emelve.

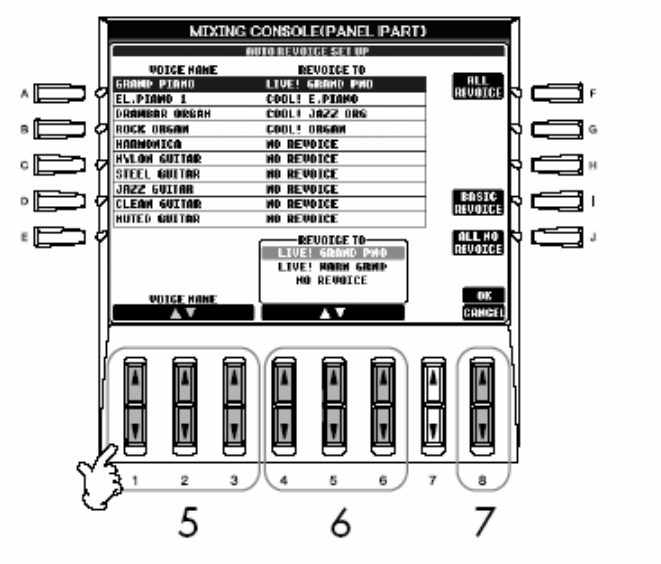
Dal Auto Revoice

Ez a funkció lehetővé teszi a hangszer kiváló minőségű hangjainak teljes kihasználását az XG kompatíbilis dal adatokkal. Bármilyen kereskedelmi forgalomban levő vagy más hangszeren felvett XG dal adat visszajátszásánál az Auto Revoice segítségével automatikusan hozzárendelheti a PSR-3000/1500 speciális Hangjait (Live!, Cool! Stb.) a hagyományos XG hangok helyett.

1-3. Ugyanaz a művelet mint az „Alap Műveletek”-nél a 86. oldalon. A 2. lépésben válassza a VOL/VOICE fület.

4. Nyomja meg a [G] (SETUP) gombot, hogy előhívja az AUTO REVOICE SETUP ablakot.

5. A [1▲▼]-[3▲▼] gombok segítségével válassza ki a cserélni kívánt Hangot.



6. A [4▲▼]-[6▲▼] gombok segítségével válassza ki a Hangot amellyel az 5. lépésben kiválasztott XG-t helyettesíti.
Több különféle Revoice beállítás is elérhető a [F]/[I]/[J] gombokkal, ami lehetővé teszi a beállítások egy gombnyomásra való előhívását.

All Revoice: Az összes cserélhető XG Hangot lecseréli a PSR-3000/1500 csúcs minőségű Hangjaira.

Basic Revoice: Csak azokat az ajánlott Hangokat cseréli le, amelyek alkalmasak a Dal visszajátszására.

All No Revoice: Az összes hang visszatér az eredeti XG Hanghoz.

7. Nyomja meg a [8▲] gombot, hogy alkalmazza a Revoice beállításokat.
A Revoice művelet megszakításához, nyomja meg a [8▼] gombot**.**

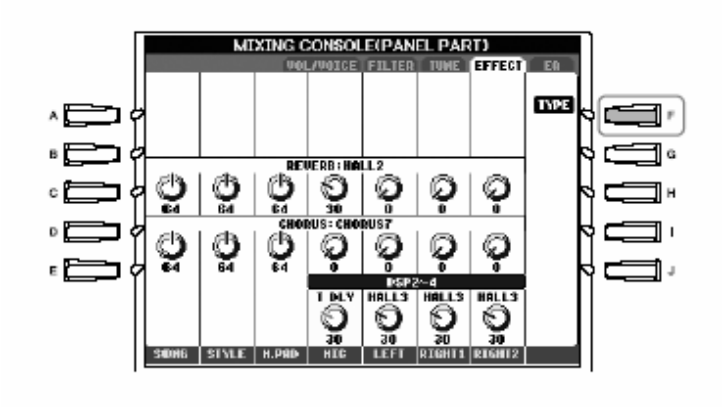
8. A VOL/VOICE fül ablakában, nyomja meg az [F] gombot hogy az Auto Revoice-t bekapcsolja.

Effekt Típus

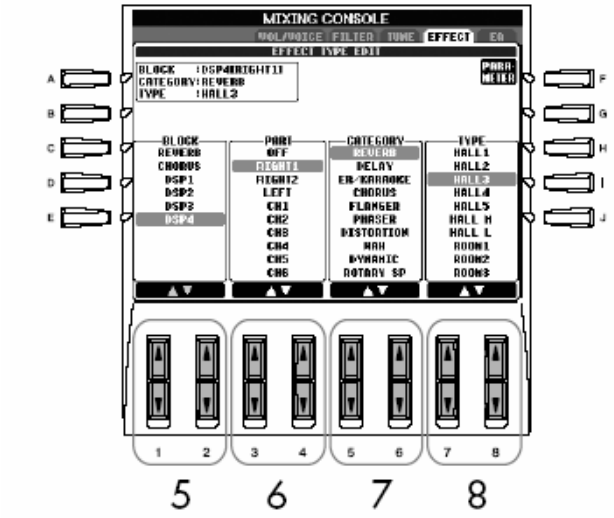
■ Effekt típus választása

1-3. Ugyanaz a folyamat, mint az „Alap Műveletekben” a 86. oldalon. A 2. lépésben válassza az EFFECT fület.

4. Nyomja meg a [F] (TYPE) gombot, hogy előhívja az Effekt Típus választó ablakot.



5. **Használja a [1▲▼]-[2▲▼] gombokat, hogy kiválassza az effekt blokkot.**



Effekt blokk	Effektre alkalmazható részek	Effekt jellemzők
Reverb	Összes rész	Egy meleg hangulatot ad, mintha egy jazz klubban vagy koncert teremben lenne.
Chorus	Összes rész	Egy olyan telt hangzást szolgáltat, mintha több rész játszódna vissza egyszerre.
DSP 1	Stílus rész Dal csatorna 1-16	A Reverb és Choruson kívül a PSR-3000 különleges DSP hatásokkal is rendelkezik, amely további effekteket tartalmaz, melyeket általában meghatározott részekhez használnak, mint például a torzítás és a tremolo.
DSP 2 **DSP 3** **DSP 4**	RIGHT 1, RIGHT 2, LEFT, DAL CSATORNA 1-16	Bármilyen használaton kívüli DSP a megfelelő részekhez (csatornákhoz) rendelődik

DSP:
A Digital Signal Processor (Digitális Jelfeldolgozó) rövidítése. Megváltoztatja és felerősíti a digitális tartományban levő audió jelet hogy hatások széles skáláját szolgáltassa.

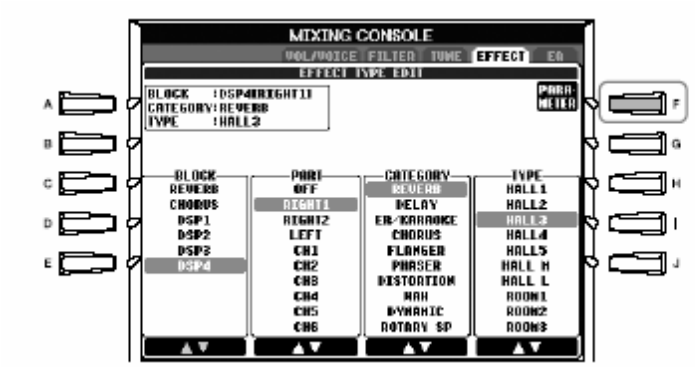
6. **Használja a [3▲▼]-[4▲▼] gombokat, hogy kiválassza a részt amelyre alkalmazni kívánja az effektet.**

7. **Használja a [5▲▼]-[6▲▼] gombokat, hogy kiválassza az effekt kategóriát.**

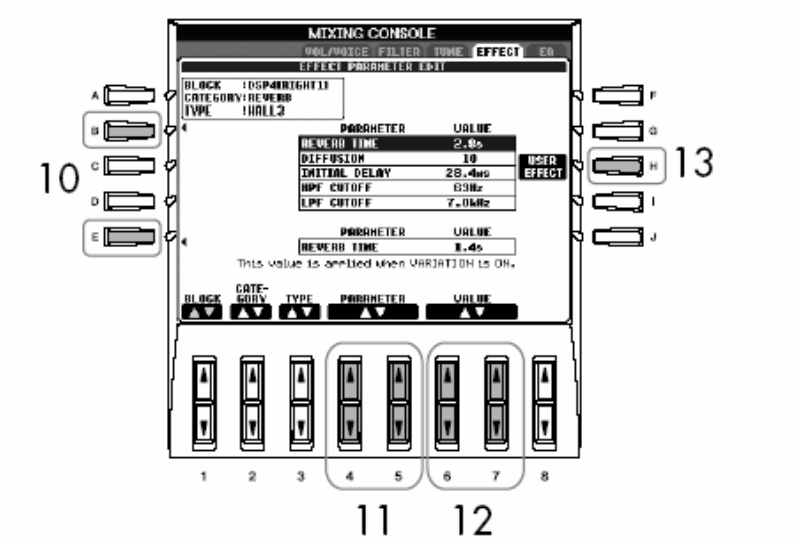
8. **Használja a [7▲▼]-[8▲▼] gombokat, hogy kiválassza az effekt típust.**
Ha az effekt paramétereket szerkeszteni kívánja, menjen a következő művelethez.

■ **A választott effekt szerkesztése és mentése**

9. **Nyomja meg a [F] (PARAMETER) gombot, hogy előhívja az effekt paraméter szerkesztő ablakot.**



10. **Ha az 5. lépésben az egyik DSP 2-4 effektet választotta:**
Mind a szabvány, mind a variációs paraméterek szerkeszthetőek. A szabvány paraméterek választásához nyomja meg a [B] gombot. A variációs paraméterek választásához nyomja meg a [E] gombot.



11. A [4 ▲▼]/ [5 ▲▼] gombok segítségével válassza ki a szerkeszteni kívánt paramétert..
A választható paraméterek a kiválasztott effekt típustól függnek.

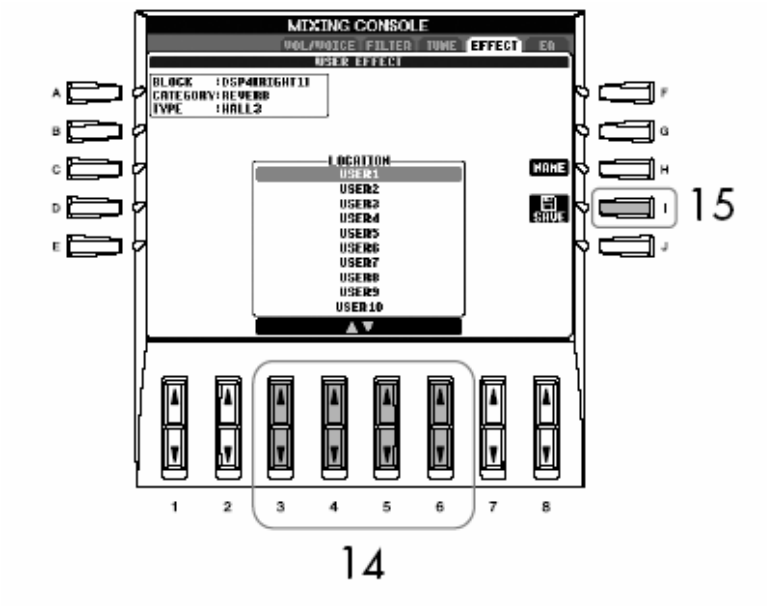
12. A [6 ▲▼]/ [7 ▲▼] gombok segítségével szabályozhatja a választott paraméter értékét.
Ha az 5. lépésben a REVERB-et, CHORUS-t vagy a DSP1 effektet választotta:
Szabályozza az effekt visszaverési szintet a [8 ▲▼] gomb segítségével.

13. Nyomja meg a [H] (USER EFFECT) gombot, hogy előhívja az eredeti effekt elmentéséhez szükséges ablakot.

14. A [3 ▲▼]-[6 ▲▼] gombok segítségével kiválaszthatja a mentés végcélját.
Az elmenthető effektek maximális száma az effekt blokktól függ.

Az effekt blokk, kategória és típus újraválasztása
Használja a [1▲▼]-[3▲▼] gombokat. Az újra választott effekt konfiguráció az ablak bal felső sarkában látható.

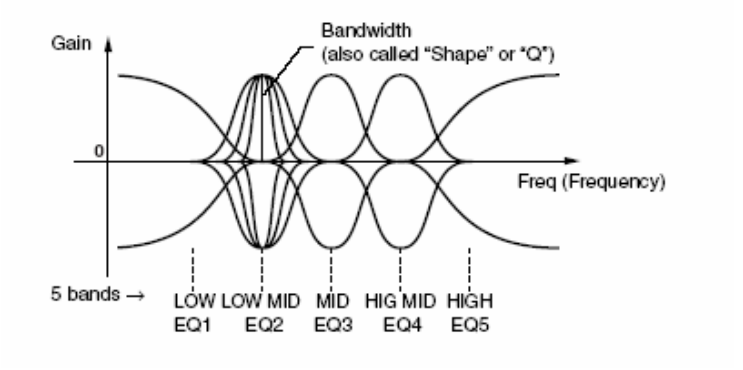
Effekt
Visszaverés szint
Meghatározza az alkalmazott effekt szintjét és mennyiségét.
Ez mindegyik részre és csatornára érvényes.



15. Nyomja meg a [I] [SAVE] gombot, hogy előhívja a Dal Választó ablakot, hogy elmentse az adatokat, és mentse el az adatokat a Dal Választó ablakba.

EQ (EQUALIZER) (Hangszínszabályzó)

A hangszínszabályzó (EQ) egy hangmódosító, amely a frekvencia spektrumot több sávra osztja, amelyeknek a szintje növelhető vagy csökkenthető, így alakítjuk a teljes frekvencia képet. Általában a hangszínszabályozót hang korrigálásra használják, hogy a hangszóró hangját a szoba sajátos karakteréhez igazítsuk. Például, nagy terekben csökkenteni lehet a mélyebb frekvenciákat, ha a hang túlságosan búg, vagy szobákban és kisebb zárt terekben növelni lehet a magas frekvenciákat, hogy a megszólalás ne legyen 'halott'. A PSR-3000/1500 egy nagyon jó minőségű, 5 sávos digitális hangszínszabályzóval van felszerelve. Ezzel a funkcióval egy végső effekt-tónus szabályozót lehet a hangszer kimenetéhez hozzáadni. Az EQ ablakban kiválaszthatja az egyik előre beállított EQ beállítást, de saját EQ beállításokat is alkothat a frekvencia sávok igazításával, és az eredményt elmentheti a két Master EQ típus egyikébe.



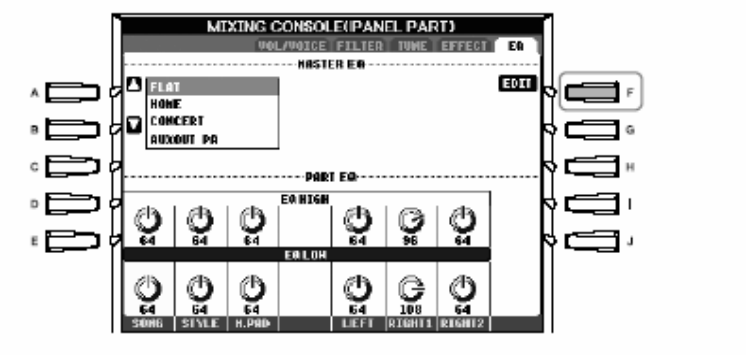
■ **Válasszon egy előre beállított EQ típust**

1-3. Ugyanaz a művelet mint az „Alap Műveletek”-nél a 86. oldalon. A 2. lépésben válassza az EQ fület.

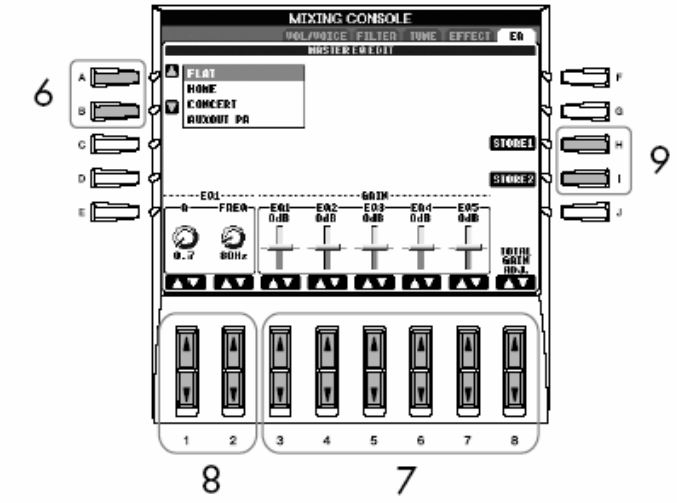
4. Nyomja meg az [A]/[B] gombokat, hogy kiválassza az előadásához illő, előre beállított EQ típust.
Ha szerkeszteni kívánja az EQ paramétereket lépjen a következő műveletre.

■ **A Választott EQ szerkesztése és mentése**

5. Nyomja meg a [F] (EDIT) gombot, hogy előhívja a Master EQ Edit ablakot.



6. Nyomja meg az [A]/[B] gombokat, hogy kiválasszon egy előre beállított EQ típust.



7. A [3 ▲▼]-[7 ▲▼] gombok segítségével növelheti vagy csökkentheti az 5 sáv mindegyikét.
A [8 ▲▼] gomb segítségével növelheti vagy csökkentheti az 5 sávot egy időben.

8. A 7. lépésben választott sáv Q (sávszélességét) és FREQ (közép frekvenciáját) állítsa be.

▪ Sávszélesség ('Alak' vagy 'Q')
Használja az [1 ▲▼] gombot. Minél magasabba Q értéke, annál kisebb a sávszélesség.

▪ FREQ (Közép frekvencia)
Használja a [2 ▲▼] gombot. Az elérhető FREQ tartomány minden sávnál más.

9. Nyomja meg a [H] vagy [I] (STORE 1 vagy 2) gombot, hogy mentse a szerkesztett EQ típust. (67, oldal)
Összesen 2 fajta EQ-t lehet alkotni és elmenteni. Az elmentett EQ típus előhívásakor a 6. lépésben leírt műveletet kövesse.

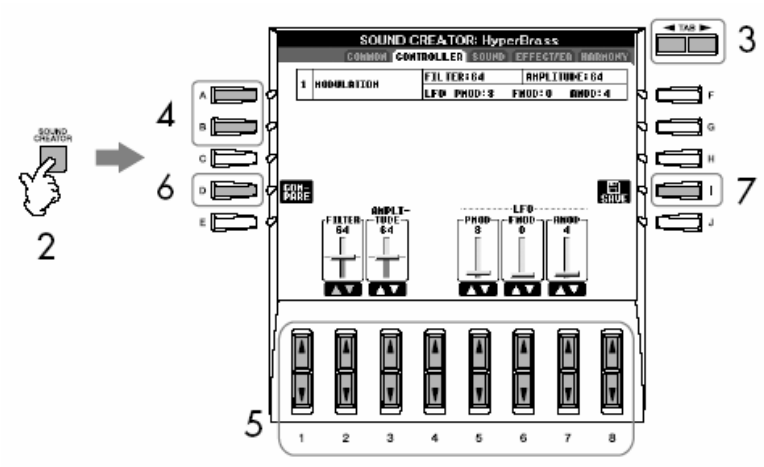
Hang Alkotás- Hang Alkotó (Sound Creator)

A PSR-3000/1500 rendelkezi egy Hang Alkotó funkcióval amely a meglévő hangok paramétereinek szerkesztésével új Hangok létrehozását teszi lehetővé. Miután megalkotta a Hangot, Felhasználói Hangként elmentheti a USER/CARD/(USB) ablakba későbbi előhívást lehetővé téve. A szerkesztési művelet az ORGAN FLUTE Hangok és a többi hangnál nem megegyező.

Alap Művelet

1. Válassza ki a kívánt hangot (ne az Organ Flute Hangot)

2. Nyomja meg a [SOUND CREATOR] gombot, hogy előhívja a Dal Alkotó ablakot.



3. Nyomja meg a TAB [◄]/[►] gombokat, hogy előhívja a megfelelő beállítási ablakot.
Több információt az elérhető paraméterekről a 96. oldalon talál

4. Szükség szerint használja az [A]/[B] gombokat, hogy kiválassza a szerkeszteni kívánt tételt (paramétert)

5. Az [1▲▼]-[8▲▼] gombok segítségével szerkesztheti a Hangokat.

6. Nyomja meg a [D] (COMPARE) gombot, hogy a szerkesztett Hangot összehasonlítsa a szerkesztetlen Hanggal.

7. Nyomja meg az [I] (SAVE) gombot, hogy elmentse a szerkesztett Hangot

⚠
FIGYELEM
A felvett Stílus törlődni fog, ha a Hang Mentése (SAVE) nélkül egy másik Hangra váltunk vagy ha kikapcsoljuk a hangszert.

Szerkeszthető paraméterek a Dal Alkotó ablakban

A következő rész részletesen foglalkozik a szerkeszthető beállított paraméterekkel, melyek az 'Alap Műveletek' rész 3. lépésében is megjelennek. A Dal Alkotó paraméterek 5 különböző ablakban jelennek meg. Ezek a Hang Készlet paraméterek részeként vannak kezelve, és automatikusan előhívódnak mikor a Hangot kiválasztja.

Az elérhető paraméterek a hangtól függően változnak.

Egyszerű

Volume	Az éppen szerkesztett Hang hangerejét állítja be.
Touch Sense	Szabályozza az érintési érzékenységet és hogy a hangerő milyen mértékben reagál a játék erősségére. A 0 állás drámaibb szint eséseket eredményez minél finomabban játszik, míg egy 64-es fokozat egy normális reakció, végül egy 127 bármilyen játék erősségnél nagy hangerőt ad.
Part Octave	A szerkesztett Hang oktáv tartományát fel és le csúsztatja oktávonként. Ha a szerkesztett Hang a RIGHT 1 vagy 2 részek bármelyikénél van használva az R1/R2 paraméter elérhető, ha a LEFT résznél van használva akkor a Left paraméter választható.
Mono/Poly	Meghatározza, hogy a szerkesztett Hang egy vagy több szólamban szólaljon meg.
Portamento Time	Beállítja a Portamento Időt, ha a szerkesztett Hang MONO-ra van állítva a fentiek szerint.

Controller (Irányító)
Modulation (Moduláció)

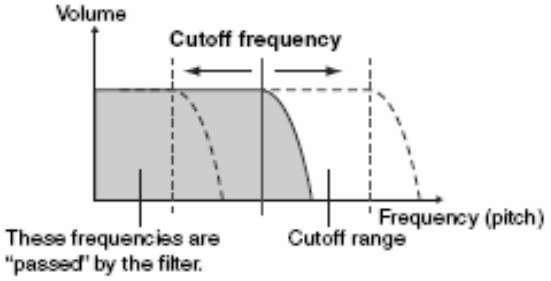
A Modulációs kerék a lent látott paraméterek és a hangmagasság (vibrato) modulációjához használható. Itt lehet beállítani, hogy a pedálok milyen mértékben modulálják a lent látható paramétereket.

Filter	Meghatározza, hogy a pedál milyen mértékben modulálja a Filter Levágási frekvenciáját. Több információt a filterrel kapcsolatban a talál.
Amplitude	Meghatározza, hogy a pedál milyen mértékben modulálja a hangerőt.
LFO PMOD	Meghatározza, hogy a pedál milyen mértékben modulálja a hangmagasságot vagy a vibrato effektet.
LFO FMOD	Meghatározza, hogy a pedál milyen mértékben modulálja a filter modulációt vagy a wah effektet.
LFO AMOD	Meghatározza, hogy a pedál milyen mértékben modulálja a hangerőt vagy a tremolo effektet.

Hang

• Filter (Szűrő)
A Filter egy processzor ami megváltoztatja egy hang hangszínét egy bizonyos frekvencia tartomány blokkolásával vagy átengedésével. Az alul látott paraméterek meghatározzák a hang teljes hangszínét egy bizonyos frekvencia tartomány erősítésével vagy megvágásával. Azon kívül, hogy a hangot vagy élesebbé vagy melegebbé teszi, a szűrő elektronikus, szintetizátor szerű effekteket is létre tud hozni.

Brightness (Élesség) Meghatározza a szűrő levágási vagy effektív frekvenciáját (lásd az ábrát). A magas értékek élesebb hangot adnak.

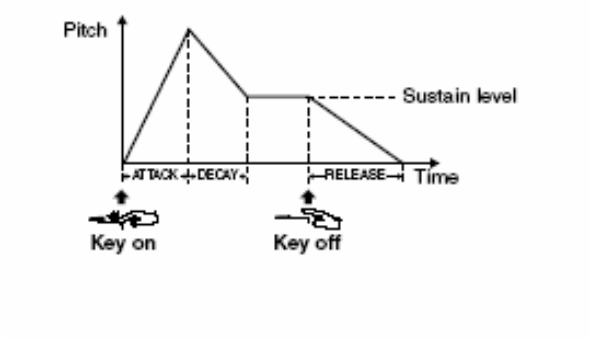


Harmonic Content (Harmónia tartalom)	Meghatározza a Brightness-ben beállított (lásd fent) levágási frekvencia hangsúlyosságát. A magas értékek erősebb hatást eredményeznek..

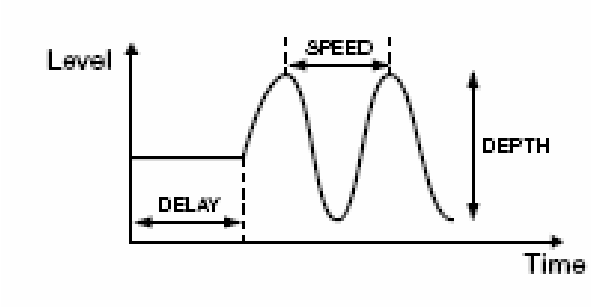
• EG

Az EG (Envelope Generator) beállítások meghatározzák hogy idővel hogyan változzon a hang szintje. Ez lehetővé teszi egy természetes akusztikus hangszer jellemzőinek reprodukálását, mint például az intonáció vagy az ütős hangok elhalkulása vagy egy kitartott zongora hang hosszú kiengedése.

Attack	Meghatározza, hogy a hang milyen gyorsan éri el a maximum szintet a billentyű játszása után.
Decay	Meghatározza, hogy a hang milyen gyorsan éri el a kitartott szintet (a maximum szint alatt nem sokkal). Minél alacsonyabb az érték annál gyorsabb az elhalkulás.
Release	Meghatározza, hogy a hang milyen gyorsan halkul csenddé miután a billentyűt felengedik. Minél alacsonyabb az érték annál gyorsabb az elhalkulás.



• Vibrato



Depth	Meghatározza a vibrato effekt intenzitását. A magasabb értékek hangsúlyosabb értékeket adnak.
Speed	Meghatározza a vibrato sebességét.
Delay	Meghatározza a billentyű játszása és a vibrato kezdete közti időt. A magasabb értékek késleltetik a vibrato effekt kezdését.

Vibrato
Egy reszkető, vibráló hang effekt amit a Hangmagasság állandó modulációjával lehet előállítani.

Effect/ EQ

1. Reverb Depth/Chorus Depth/DSP Depth

Reverb Depth	Szabályozza a visszhang mélységet
Chorus Depth	Szabályozza a kórus mélységet
DSP Depth	Szabályozza a DSP mélységet Ha újra akarja választani a DSP típust, ezt a DSP menüben teheti meg.
DSP On/ Off	Meghatározza, hogy a DSP ki vagy be van-e kapcsolva.
Panel Sustain	Meghatározza a szerkesztett hanghoz alkalmazott kitartási szintet, amikor a SUSTAIN a VOICE EFFECT ablakban On-ra van állítva.

2. DSP

DSP Type	Kiválasztja a DSP kategóriát és típust. Először a kategóriát válassza ki.
Variation	Mindegyik DSP típushoz 2 variáció van. Itt lehet szerkeszteni a VARIATION be vagy kikapcsolt állapotát és a variáció-paraméter érték beállítását. **ON/OFF** A gyári beállítások minden Hanghoz kikapcsolják a variációt, és a szabvány variációjú DSP-t rendelik hozzá. Ha itt bekapcsolja a Variációt, a DSP effekt egyik változata lesz a Hanghoz rendelve. A paraméter értékeket a Value menüben lehet változtatni (Lásd lent). **Parameter** Kijelzi a variáció paramétert. **Value** Szabályozza a DSP variáció paraméter értékét.

3. EQ

EQ Low/ High	Meghatározzák az mély és magas EQ sávok frekvenciáját és erősödését.

Harmónia

Ugyanaz, mint a [FUNCTION]→ [F] HARMONY/ECHO ablaknál

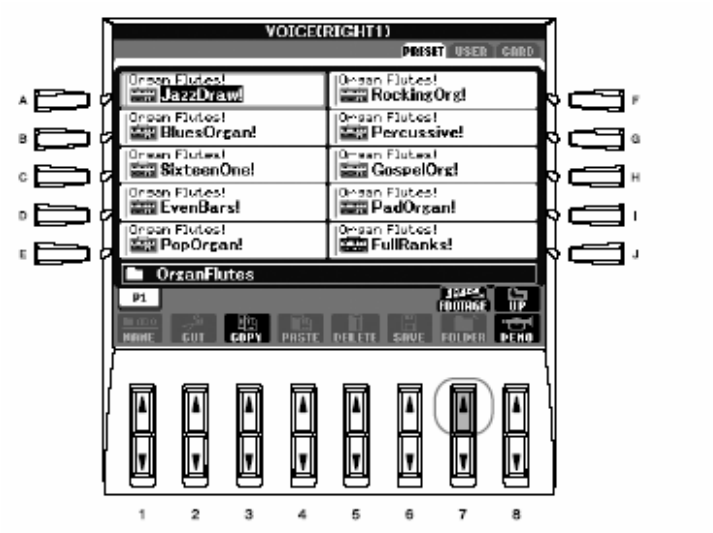
Saját Organ Flute (Orgona síp) hang alkotása

A PSR-3000/1500 több dinamikus orgona hanggal rendelkezik melyeket az [ORGAN FLUTE] gombbal hívhat elő. Ezenkívül rendelkezik az eszközökkel, hogy a Hang Alkotó funkcióval saját, eredeti orgona hangokat hozzon létre.

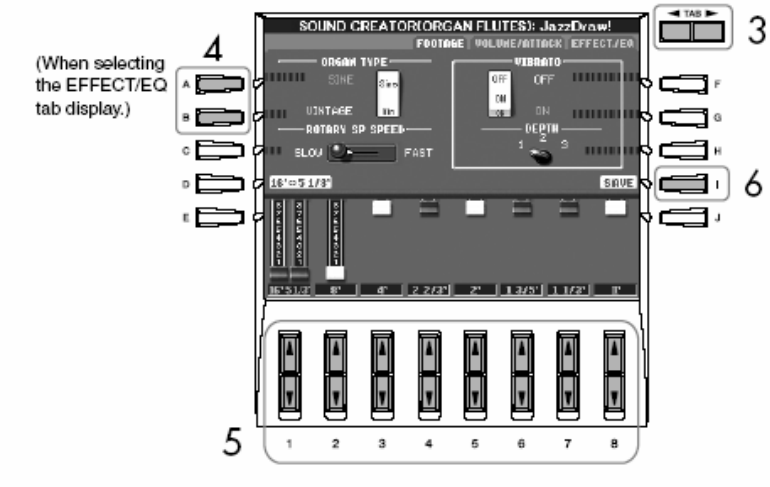
Alap művelet

1. Válassza ki a szerkeszteni kívánt Organ Flute hangot.

2. Az Organ Flute Hang Választó ablakban nyomja meg a [7▲] (FOOTAGE) gombot, hogy előhívja a Dal Alkotó [ORGAN FLUTES] ablakot.



3. **A TAB [◄][►] gombokkal hívja elő a megfelelő beállítási ablakot.**



4. **Ha az EFFECT/EQ fület választja, használja az [A]/[B] gombot, hogy kiválassza a szerkeszteni kívánt paramétert.**

5. **A Hang szerkesztéséhez használja az[A]-D] és [F]-[H] és [1▲▼]-[8▲▼] gombokat.**

6. **Nyomja meg a [I] [SAVE] gombot, hogy elmentse az Organ Flute hangot (67. oldal).**

⚠

FIGYELEM
A felvett Hang törlődni fog, ha a Hang Mentése (SAVE) nélkül egy másik Hangra váltunk vagy ha kikapcsoljuk a hangszert.

Szerkeszthető paraméterek a Dal Alkotó [Organ Flutes] Ablakban

A következő rész részletesen foglalkozik az „Alap Műveletek” 3. lépésében említett szerkeszthető paraméterekkel. Az Organ Flute paraméterek három külön oldalra vannak elosztva. Az oldalakon levő paraméterek lent vannak kifejtve. Ezek a Hang Készlet részeiként vannak kezelve, és automatikusan előhívódnak a Hang kiválasztásánál.

Footage
A „footage” szó a hagyományos orgonákra utal, ahol a hang különböző hosszúságú csövekben jött létre, melyek hosszúságát lábban mérték (foot).

Footage, Volume/Attack (Általános paraméterek)

Organ Type	Meghatározza, hogy melyik orgona tónus generáció legyen szimulálva: a szinuszos (sine) vagy a ’Vintage’.
Rotary SP Speed	Váltakozva kapcsolgat a lassú és gyors forgó hangszóró sebességek között amikor egy ilyen effekt van kiválasztva az Organ Flute-hoz és a Hang Effekt be van kapcsolva.
Vibrato On/Off	Váltakozva ki és be kapcsolja a vibrato effektet az Organ Flute Hanghoz.
Vibrato Depth	Három szint egyikére állítja a vibrato mélységet: 1 (mély), 2 (közepes) vagy 3 (magas)

Footage

16’←→5 1/3’	Váltogatja az irányítható hosszúságot (a D gomb használatával) 16’←→5 1/3’ között.
16’-1’	Meghatározza az Organ Flute hang alap hangját. Minél hosszabba cső, annál mélyebb a hangmagasság. Ezért a 16’ beállítás a Hang legmélyebb hangmagasságú komponensét határozza meg, míg az 1’ beállítás a legmagasabbat. Minél magasabb az érték annál több a megfelelő footage terjedelme.

Volume/ Attack

Vol	Az Organ Flute össz hangerejét szabályozza. Minél hosszabb a grafikus sáv annál nagyobb a hangerő.
Resp	Mind az intonáció, mind a kiengedés részét befolyásolja a Hangnak, növelve vagy csökkentve a kezdeti növekedés és kiengedés reagálási idejét, a Footage vezérlők szerint. Minél magasabb az érték annál lassabb a növekedés és a kiengedés.
Vibrato Speed	Meghatározza a vibrato effekt sebességét.
Mode	A Mode vezérlő két mód között tud választani: First és Each. A First módban az intonáció csak az első hang játszásáig és tartásáig van alkalmazva. Miközben az első hang tartva van az ezután játszott hangokra az intonáció nem lesz érvényes. Az Each módban az összes hang érintve van.
4’, 2 2/3’, 2’	Meghatározzák az Organ Flute hang intonáció hangerejét. A 4’, 2 2/3’, 2’ vezérlők növelik vagy csökkentik az intonáció hangerejét a hozzájuk tartozó footage-nél. Minél hosszabb a grafikus sáv annál nagyobb az intonáció hangereje.
Leng	A Hang intonáció részét befolyásolja, azzal hogy a kezdeti intonáció után egy rövidebb vagy hosszabb elhalást állít elő. Minél hosszabb a grafikus sáv annál hosszabb az elhalás.

Effect/EQ
Ugyanazok a paraméterek, mint a Dal Alkotó „Effect/Eq” ablakában leírtak.

Hang Készletek automatikus kiválasztásának kiiktatása (effektek stb.)
Mindegyik Hang összefügg a hozzá tartozó paraméter beállításokkal, beleértve az effekteket és az EQ-t. Általában ezek a beállítások automatikusan hívódnak elő a Hang kiválasztásakor, de ez a funkció a lent leírtak szerint kiiktatható. Például ha Hangot akar váltani, de a Harmónia beállításokat szeretné megtartani, állítsa a Harmony/Echo paramétert Off-ra. Ezek függetlenül beállíthatóak billentyűzet rész vagy paraméter csoport szerint.

1. Hívja elő az operációs ablakot.
[FUNCTION]→[E] REGIST.SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET→TAB [►] VOICE SET

2. **Használja az [A]/[B] gombot, hogy kiválassza a billentyűzet részt.**

3. **Az [4▲▼]-[7▲▼] gombok segítségével paraméter csoportonként kapcsolja ki vagy be az automatikus előhívódást.**

Az automata kíséreti stílusok használata, készítése és szerkesztése

Hivatkozás a Gyorstalpaló oldalakra

A „Mary Had A Little Lamb” lejátszása az automata kíséret funkcióval……...oldal
Minta variáció…….……. oldal
Akkord lejátszás (Indicate) tanulása stílus visszajátszás céljából..……oldal
Megfelelő panel beállítása a kiválasztott stílushoz (Egy érintéses beállítás)……oldal

Stílus tulajdonságok

A stílus típusa és meghatározó tulajdonságai az előre beállított stílus (Preset Style) név mellett vannak feltüntetve

Pro	Ezek a stílusok professzionális és izgalmas kíséretet szolgáltatnak tökéletes visszajátszhatósággal egybekötve. Ez a kíséret pontosan követi a zenész akkordjait. Eredményképpen az akkord váltásai és a színes harmóniák egyből átalakulnak életszerű zenei kíséretté.
Session	Ezek a stílusok az eredeti akkord típusoknak és váltásoknak, valamint különleges riffeknek és akkord váltásoknak a Fő szekcióba való bekeverésével még valószerűbb és hitelesebb támogatást szolgáltatnak. Ezeket azért programozták, hogy bizonyos zeneszámok és bizonyos stílusok előadásánál egy professzionális hangzást kölcsönözzenek az előadásnak. Tartsuk viszont szem előtt, hogy a Stílusok nem szükségszerűen megfelelőek – vagy harmóniailag helyesek – minden dalhoz vagy akkordjátszáshoz. Bizonyos esetekben, például egy egyszerű nagy terc játszása egy country dalban egy ’dzsesszes’ hetedik akkordhoz vezethet, vagy egy basszus akkord lejátszása helytelen és váratlan kíséretet eredményezhet.

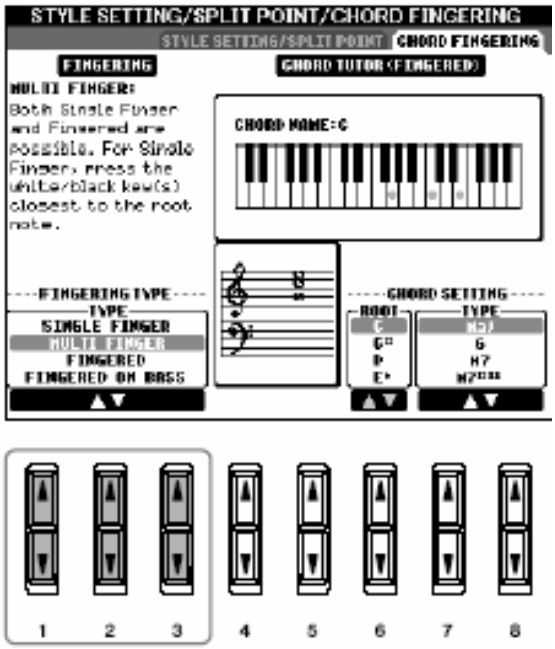
Az Akkord Tapintás (Chord Fingering) típus kiválasztása

A Stílus visszajátszást a billentyűzet akkord szekciójában levő akkordokkal irányíthatjuk. Hét fajta Akkord Tapintás létezik.

1. Hívjuk elő az műveleti kijelzőt.

[FUNCTION]→ [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING→ TAB [►] CHORD FINGERING

2. Nyomja meg a [1▲▼]-[3▲▼] gombokat, hogy kiválasszon egy Akkord Tapintást.



Egy ujj (Single Finger)	Egyszerűvé teszi az orkesztrált kíséretek készítését nagy, hetedik, kis és kis hetedik akkordok használásával, amelyeket a billentyűzet akkord szekciójában levő billentyűk lenyomásával hívhatunk elő. Ez csak a Stílus visszajátszásnál használható. A jobbra látható rövidített akkord tapintásokat használhatjuk:		Egy nagy akkordhoz csak a gyökér billentyűt nyomjuk le
			Egy kis akkordhoz a gyökér billentyűt és a tőle balra levő feketét egyszerre nyomjuk le
			Egy hetedik akkordhoz a gyökér billentyűt és a tőle jobbra levő fehéret egyszerre nyomjuk le
			Egy kis hetedik akkordhoz a gyökér billentyűt és a tőle balra levő fehér és fekete billentyűt egyszerre nyomjuk le
Több ujj (Multi Finger)	Automatikusan érzékeli a Single Finger és a Fingered akkord tapintásokat, tehát bármelyik típusú tapintást használhatjuk anélkül, hogy tapintási típust kellene váltani.		
Tapintott (Fingered)	Engedi, hogy a saját akkordjait kitapintsa a billentyűzet akkord szekciójából, mialatt a PS-3000/1500 megfelelően orkesztrált ritmus, basszus és akkord kíséretet szolgáltat a választott Stílusban. A Fingered típus felismeri a az Adat Lista könyvecskében felsorolt különböző akkord típusokat, amelyek megtekinthetőek az Akkord Oktató segítségével is (49. oldal).		

Tapintott Basszus (Fingered on Bass)	Ugyanazokat a tapintásokat fogadja el, mint a Fingered, de a billentyűzet akkord szekciójából lejátszott legmélyebb hang lesz basszusként használva, így engedve, hogy használjuk az „on bass” akkordokat. (A Fingered módban mindig az akkord gyökere a basszus hang)
Teljes Billentyűzet (Full Keyboard)	A hangnemek teljes skáláján érzékeli az akkordokat, Az érzékelés hasonlóan történik a Fingered módhoz, még akkor is ha a hangokat elosztjuk a jobb és bal kezünk között. Például ha egy basszus hangot játszunk a jobb kezünkkel és egy akkordot a jobbal, vagy ha egy akkordot játszunk bal kézzel és egy dallam hangot a jobbal.
AI Tapintott (AI Fingered)	Lényegében ugyanaz, mint a Fingered, azzal a különbséggel, hogy kevesebb mint 3 hangot játszhatunk, hogy mutassuk az akkordot (az előzőleg játszott akkordra alapozva stb.)
AI Teljes Billentyűzet (AI Full Keyboard)	Amikor ez a haladó szintű tapintási mód be van kapcsolva, a PS3000/1500 automatikusan megfelelő kíséretet szolgáltat bármit és bárhol játszunk a billentyűzeten, mind két kézigénybevételével. Nem kell foglalkoznunk a különféle Stílus akkordok kijelölésével. Bár az AI Full Keyboard-ot úgy tervezték, hogy rengeteg dallal működjön, bizonyos elrendezések nem használhatók ezzel a típussal. Ez a típus hasonlít a Full Keyboard-ra, azzal a különbséggel, hogy kevesebb mint 3 hangot játszhatunk, hogy mutassuk az akkordot (az előzőleg játszott akkordra alapozva stb.). a 9, a 11. és a 13. akkordot nem használhatjuk. Ez a típus csak a Stílus visszajátszásnál alkalmazható.

AI: Mesterséges Intelligencia

Csak a Ritmus Csatornák Lejátszása egy Stíluson Belül

A ritmus az egyik legfontosabb része egy Stílusnak. Próbálja meg a dallamot játszani csak a ritmussal. Minden Stílusban különböző ritmusokat szólaltathatunk meg. Tartsuk viszont szem előtt, hogy nem mindegyik Stílusnak vannak külön ritmus csatornái.

A Sync Start-tal indítsa el a ritmust. Ha a Sync Start be van kapcsolva (nyomja meg a Sync Start gombot) bármilyen billentyű lenyomásával elindíthatja a ritmust.

1. Válasszon egy Stílust

2. Nyomja meg a [ACMP ON/OFF] gombot, hogy az automata kíséretet kikapcsolja.

3. Nyomja meg a STYLE CONTROL [START/STOP] gombot, hogy elindítsa a ritmus csatornákat.

4. Nyomja meg a STYLE CONTROL [START/STOP] gombot, hogy megállítsa a ritmust.

A Stílus csatornáinak ki és bekapcsolása

A Stílus 8 csatornát tartalmaz: RHY1 (Rhythm 1)-PHR2 (Phrase 2) Menet közben ki és bekapcsolgatva a csatornákat variálhatjuk és megváltoztathatjuk a Stílus jellegét.

1. Nyomja meg a CHANNEL ON/OFF gombot, hogy előhívja a CHANNEL ON/OFF ablakot.

Ha a Style gomb nincs kiválasztva, nyomja meg a CHANNEL ON/OFF gombot megint

Nyomja meg a [1▼]-[8▼] gombokat, hogy a csatornákat ki vagy bekapcsolja.

Ahhoz, hogy csak egy hangszert hallgassunk önmagában, tartsuk lenyomva a csatornának megfelelő gombot, hogy a csatorna SOLO-ra váltson. A SOLO kikapcsolásához egyszerűen nyomjuk meg ugyanazt a gombot megint.

Akkordok játszása szabad tempóban (Stílus visszajátszás nélkül)

Használhatjuk a kísérő akkord hangokat a Stílus visszajátszása nélkül. Ehhez állítsuk az [ACMP ON/OFF] gombot ON-ra, a [SYNC START] gombot pedig OFF-ra. Például ha a Multi Finger van kiválasztva (103. oldal), a saját tempónkban lehet előadni a dalt, míg a billentyűzet megfelelő részén egy ujjal megszólaltatjuk az akkordot.

A Be és Kiúszási idő beállítása

Beállíthatjuk a Felhangosodás és a Elhalkulás idejét.

1. Hívjuk elő az Operációs ablakot.
[FUNCTION]→ [I] UTILITY→ TAB [◀] CONFIG 1→ [A] FADE IN/OUT/HOLD TIME

2. A Felhangosodás/Elhalkulás-ra vonatkozó paramétereket a [3▲▼]-[5▲▼] gombokkal állíthatjuk be.

Fade In Time	Meghatározza, hogy a hangerő mennyi idő alatt erősödik fel, vagy megy minimumról a maximumra
Fade Out Time	Meghatározza, hogy a hangerő mennyi idő alatt halkul el, vagy megy maximumról a minimumra
Fade Out Hold Time	Meghatározza, hogy a hangerő meddig lesz a 0 szinten az elhalkulást követően

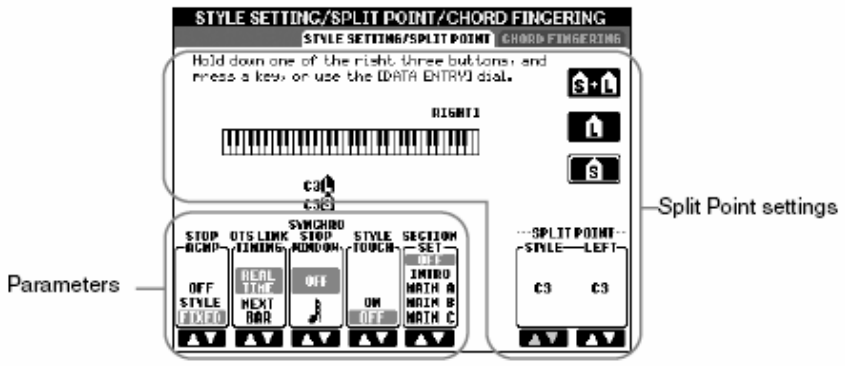
A Stílus visszajátszáshoz kapcsolódó beállításai

A PS 3000/1500 a Stílus visszajátszási funkciók nagy választékával rendelkezik. Ide tartozik az Osztott Pont (Split Point) is és még több másik amelyeket a lent ábrázolt ablak hívhatunk elő.

1. Hívjuk elő az műveleti ablakot

[FUNCTION]→[C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING→ TAB [◀] STYLE SETTING/SPLIT POINT

2. Használjuk a [F]-[H] gombokat, hogy beállítsuk az Osztási Pontot (Split Point) (lásd alul) és a [1▲▼]-[5▲▼] gombokat a külön beállításokhoz (106. oldal)



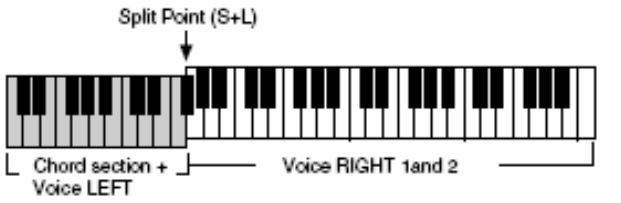
- OSZTÁSI PONT

Ezek azok a beállítások, amelyek elválasztják a billentyűzet különböző szekcióit (két osztási pont van): az Akkord szekciót, a BAL (LEFT) szekciót és a JOBB (RIGHT) 1 és 2 szekciót. A két osztási pont hang névként van megjelölve.

- **Split Point (S)---**elválasztja Stílus visszajátszásnál az Akkord szekciót a Hang lejátszás szekciótól (RIGHT 1, 2 és LEFT).
- **Split Point (L)---**elválasztja a Hang lejátszás két szekcióját, a LEFT és RIGHT 1, 2-t.

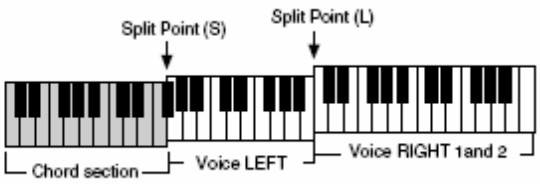
A két beállítást lehetséges ugyanarra a hangra állítani (ahogyan az alapértelmezett beállításban is van) vagy igény szerint két különböző hangra.

A Split Point (S) és a Split Point (L) beállítása ugyanarra a hangra



Press the [F] (S+L) button and rotate the [DATA ENTRY] dial.

A Split Point (S) és a Split Point (L) beállítása különböző hangokra



Press the [H] (S) button or the [G] (L) button and rotate the [DATA ENTRY] dial.

A Split Point (L) nem állítható mélyebbre, mint a Split Point (S), és a Split Point (S) nem állítható magasabbra, mint a Split Point (L).

A Split Point meghatározása a hangjegy név alapján
Nyomja meg a [7▲▼]/[8▲▼] gombokat. A kijelzőn a STYLE használatával meghatározhatja a Hang és az Akkord szekció osztási pontját, a LEFT használatával pedig a jobb és a bal Hangok osztási pontját.

▪ A Kíséret leállítása
Amikor a [ACMP ON/OFF] be van kapcsolva és a [SYNC START] ki van kapcsolva, akkor a billentyűzet akkord szekciójából játszhatunk akkordokat, és akkor is hallhatjuk a kísérő akkordokat ha a Stílus le van állítva. Ebben az állapotban (amit 'Stop Accompaniment-nek' hívnak) minden érvényes akkord tapintás felismerhető és az akkord gyökér/típus látható az ablakon.
A 105. oldalon látható ablakból megállapítható, hogy vajon az akkord szekcióban játszott akkord a 'Stop Accompaniment' állapotban hallható lesz-e vagy nem.

OFF……..Az akkord szekcióban játszott akkord nem lesz hallható.
STYLE……. Az akkord szekcióban játszott akkord hallható lesz a választott Stílus Hangjain keresztül.
FIXED……. Az akkord szekcióban játszott akkord hallható lesz a meghatározott Hangon keresztül, a választott Stílustól függetlenül.

Dal felvétele közben rögzített adat
Jegyezze meg, hogy STYLE módban mind a megszólaltatott Hang és az akkord adatok rögzítve lesznek, míg OFF vagy FIXED állásban csak az akkord adatai lesznek rögzítve.

▪ OTS Link Időzítő
Ez az OTS Link funkcióra vonatkozik (50. oldal). Ez a paraméter az időtartamot amelyben az Egy Érintéses Beállítások (One Touch Setting) változnak a FŐ VARIÁCIÓ (MAIN VARIATION) [A]-[D] váltással. (Az [OTS LINK] gomb be kell , hogy legyen kapcsolva.)

Real Time	Az Egy Érintéses Beállítás egyből előhívódik mikor a MAIN VARIATION gombot benyomjuk.
Next Bar	Az Egy Érintéses Beállítás a következő intézkedésnél előhívódik, miután megnyomta a MAIN VARIATION gombot.

▪ SYNCHRO STOP ABLAK
Meghatározza, hogy mennyi ideig tarthatunk egy akkordot mielőtt a Synchro Stop funkció automatikusan kikapcsol. Amikor a [SYNC STOP] gomb be van kapcsolva, és az OFF-on kívül bármilyen más értékre van állítva, akkor ha az akkordot a beállított időtartamnál tovább tartjuk, a Synchro Stop funkció automatikusan kikapcsol. Ez kényelmesen visszaállítja a Stílus visszajátszás irányítását normálra, engedve, hogy elengedjük a billentyűket, de a Stílust ne állítsuk meg.

▪ Stílus Érintés (Style Touch)
Ki és bekapcsolja a Stílus visszajátszás érintéses reagálását. Ha ez be van kapcsolva (ON), akkor a Stílus hangereje a billentyűzet akkord szekciójából játszott akkord játékunk erősségének függvényében változik

▪ Szekció Beállítása (Section Set)
Meghatározza az alapértelmezett szekciót ami automatikusan előhívódik, mikor különböző Stílusokat választunk (amikor a Stílus visszajátszás le van állítva). Ha OFF-ra van állítva és a Stílus visszajátszás le van állítva, az aktív szekciót akkor is meg tudjuk tartani, ha egy másik Stílust választunk ki.
Ha a MAIN A-D szekciók közül bármelyik nem szerepel a Stílus adatok között, automatikusan a legközelebbi szekció lesz kiválasztva. Például ha a MAIN D nem szerepel a kiválasztott Stíluson belül, automatikusan a MAIN C hívódik elő.

A Stílus Hangerejének és Tonális Egyensúlyának Szerkesztése (Keverőpult)

A Stílus különböző, keveréssel kapcsolatos paraméterei külön beállíthatóak. Hívjuk elő a „STYLE PART” kijelzőt az Alap Műveletek 3. lépcsőjében, ami a „A Hangerő Egyensúly és Hang Kombináció (Keverőpult)” fejezetben található és kövessük az utasításokat.

Zene Kereső (Music Finder) Funkció

A Music Finder egy olyan kényelmes funkció, amely előre programozott panel beállításokat hív elő (Hangokhoz, Stílusokhoz, stb.), amelyek összeillenek a dallal vagy zenestílussal amit játszani szeretne. A Music Finder tételei szerkeszthetőek, illetve keresőprogrammal van ellátva.

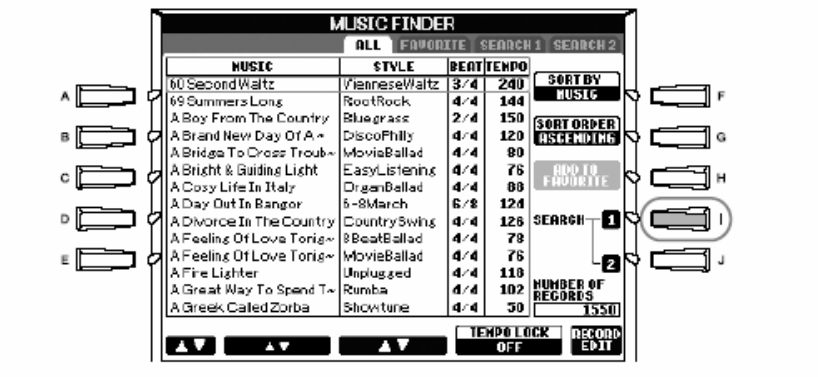
Az Tételek megkeresése

Az Tételek közti keresés, a Music Finder keresőprogram segítségével, a dal nevével vagy egy kulcsszó megnevezésével történik. Kedvenceinket el is menthetjük a FAVORITE kijelzőn.

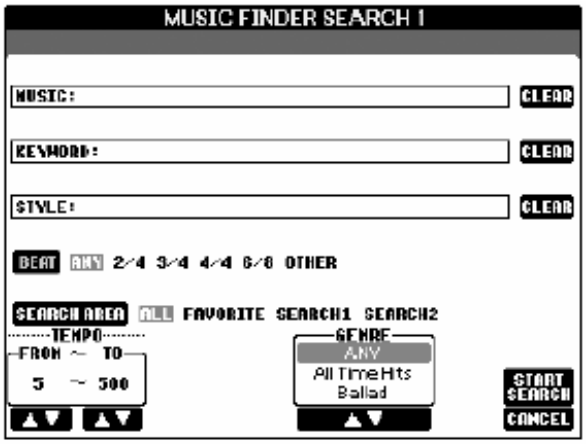
1. Nyomjuk meg a [MUSIC FINDER] gombot, hogy előhívjuk a Music Finder ablakot.

2. Nyomjuk meg a TAB [◄] gombot, hogy kiválasszuk az ALL fület.
Az ALL fül mutatja az összes előre beállított tételt.

3. Nyomjuk meg a [I] (SEARCH 1) gombot, hogy előhívjuk a Kereső ablakot.



4. Vigyük be a keresési feltételeket.



Keresési feltételek törlése
A bevitt Dal/Kulcsszó/Stílus törléséhez nyomjuk meg a [F]/[G]/[H] (CLEAR) gombot.

Több kulcsszó bevitele
Egyszerre több kulcsszót is bevihetünk ha vesszővel választjuk el őket.

▪ Keresés dalcím, zenei stílus (MUSIC) vagy kulcsszó alapján

1. **Nyomjuk meg az [A] (MUSIC)/ [B] (KEYWORD) gombot, hogy előhívjuk a karakter beviteli ablakot.**
2. **Írjuk be a dal címét vagy stílusát vagy a használni kívánt kulcsszót.**

▪ Keresés Stílus neve alapján

1. **Nyomjuk meg a [C] (STYLE gombot, hogy előhívjuk a Stílus Kiválasztó ablakot.**
2. **A Stílus kiválasztásához használjuk a [A]-[J] gombokat.**
3. **Nyomjuk meg az [EXIT] gombot, hogy visszatérjünk a keresőablakhoz.**

▪ **Más keresési feltételek hozzáadása**
A dal nevén/kulcsszón/Stílus nevén kívül más keresési tételt is meghatározhatunk.

Beat Válassza ki az előadásban használni kívánt ütemet (ütemjelzést) a [D] gomb segítségével. Az „ANY” kiválasztásával, a keresésben az összes ütem beállítás szerepelni fog.
Keresési Terület Az [E] gomb segítségével válassza ki a keresendő oldalakat. (Ezek megfelelnek a Music Finder ablak tetején látható fülekkel.)
Tempó Állítsa be az előadásban használni kívánt tempó tartományt a [1▲▼]/ [2▲▼] (TEMPO) gombok segítségével.
Műfaj Válassza ki a megfelelő zenei műfajt a [5▲▼]/ [6▲▼] (GENRE) gombokkal.

5. Nyomjuk meg a [8 ▲] (START SEARCH) gombot, hogy elindítsuk a keresést.

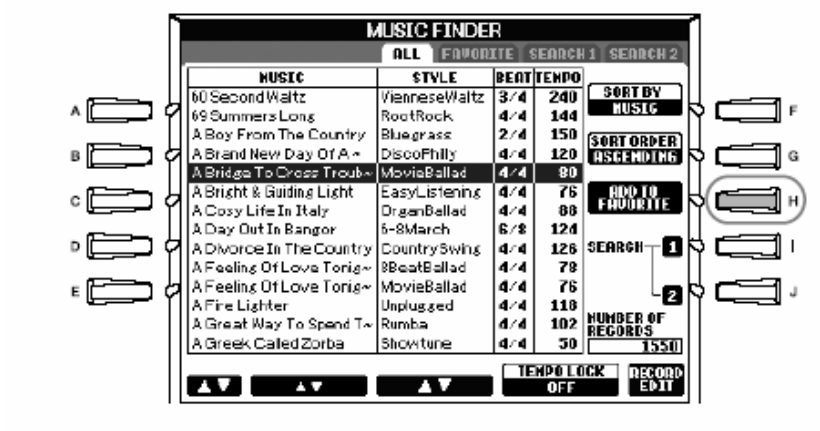
Részletes keresés
Ha a fenti keresés eredményei alapján tovább, vagy más műfajok között akar keresni, nyomja meg a [J] (SEARCH 2) gombot a Music Finder ablakon. A keresés eredménye a SEARCH 2 ablakban fog megjelenni.

Kedvenc Tételek Mappa létrehozása

Bármennyire is alkalmas a Music Finder kereső funkciója, hogy a tételek között kutassunk, érdemes kedvenc tételeinket egy külön „mappába” gyűjteni, hogy a leggyakrabban használt Stílusokat és beállításokat gyorsan elő tudjuk hívni.

1. Válasszuk ki a kívánt tételt a Music Finder ablakon

2. Nyomjuk meg a [H] (ADD TO FAVORITE) gombot, hogy a választott tételt a Kedvencek (Favorite) ablakhoz hozzáadjuk.



3. A TAB [◄][►] gombok segítségével hívjuk elő a FAVORITE ablakot, hogy ellenőrizzük a tétel hozzáadását.

Tételek törlése a FAVORITE ablakból

1. Válassza ki a törölni kívánt tételt a FAVORITE ablakból

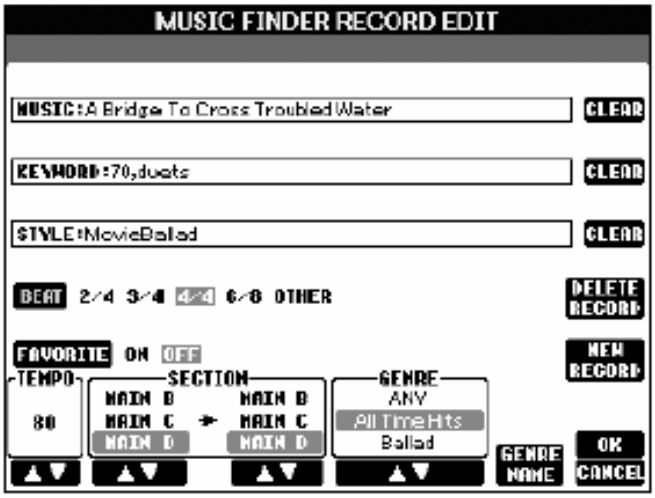
2. Nyomja meg a [H] (DELETE FROM FAVORITE) gombot.

Tételek szerkesztése

Az éppen kiválasztott tétel szerkesztésével új tételeket hozhatunk létre. Az újonnan létrehozott tételek automatikusan elmentésre kerülnek a belső memóriába.

1. Válassza ki a szerkeszteni kívánt tételt a Music Finder ablakból.

2. Nyomja meg a [8▲▼] (RECORD EDIT) gombot, hogy előhívja a Szerkesztés (EDIT) ablakot.



3. Igény szerint szerkessze a tételt.

▪ Dalnév/kulcsszó/Stílus név szerkesztése
Vigye be mindegyik tételt, ugyanúgy ahogy a Keresési ablaknál tette.

▪ A Tempó változtatása
Nyomja meg a [1 ▲▼] (TEMPO) gombot.

▪ A Szekció memorizálása (Intro/Fő/Vég)
A [2 ▲▼]/ [4 ▲▼] gombok segítségével válassza ki azt a szekciót ami automatikusan előhívódik, mikor a tételt kiválasztja. Ez akkor hasznos például, mikor egy kiválasztott Stílust egy időben szeretnénk indítani egy Intro szekcióval.

▪ Műfaj szerkesztése
Válassza ki a kívánt műfajt a [5▲▼] / [6▲▼] (GENRE) gombokkal. Új műfaj létrehozásánál nyomja meg a [7▲▼] (GENRE NAME) gombot és vigye be a műfaj nevét.

▪ Az éppen kiválasztott tétel törlése
Nyomja meg a [I] (DELETE RECORD) gombot.

▪ Szerkesztési munka leállítása és kilépés a szerkesztési munkából
Nyomja meg a [8▼] (CANCEL) gombot

4. Szerkesztett tétel beviteléhez a FAVORITE ablakba, nyomja meg az [E] (FAVORITE) gombot, hogy előhívja a FAVORITE ablakot.

⚠
Figyelem
Egy előre beállított tételt is meg lehet változtatni. Ha meg kívánja őrizni az eredetit, ne felejtse el megváltoztatni a szerkesztett tétel nevét és új tételként elmenteni.

Keresés ütem (ütemjelzés) alapján
A [D] (BEAT) gomb segítségével ütem alapján is kereshetjük a tételek között. Tartsuk szem előtt, hogy az Ütem beállítása, ami itt történik, csak a Music Finder kereső funkcióban érvényes, és nem befolyásolja a Stílus Ütem beállításait.

5. Az alábbiakban leírtak szerint vigye be a tételen végrehajtott szerkesztéseket.

▪ **Új tétel létrehozása**
Nyomja meg a [J] (NEW RECORD) gombot. Ez a tétel hozzáadódik az ALL ablakhoz. Ha a 4. lépésben leírtak szerint hozzáadta a tételt a FAVORITE ablakhoz, a tétel automatikusan hozzáadódik mind az ALL, mind a FAVORITE ablakhoz.

A tételek maximális száma 2500 (PSR-3000), illetve 1200 (PSR-1500).

▪ **Létező tétel felülírása**
Nyomja meg a [8▲] (OK) gombot. Ha a 4. lépésben kedvencként állította be a tételt, akkor az a FAVORITE ablakhoz adódik. Ha ebben az ablakban szerkeszti a tételt, az automatikusan felülíródik.

Tételek mentése

A Music Finder funkció egy fájlként kezeli mind az előre beállított, mind az újonnan létrehozott tételeket. Ne felejtsük el, hogy az individuális tételek (panel setups) nem kezelhetők különálló fájlként.

1. Hívja elő a SAVE ablakot.
[FUNCTION]→[I] UTILITY→TAB [►] SYSTEM RESET→ [I] MUSIC FINDER FILES

2. Nyomja meg a TAB [◄][►] gombokat, hogy a mentés helyét kiválassza (USER/CARD).

3. Nyomja meg a [6▼] gombot a fájl mentéséhez.
Az összes tétel együttesen, egy fájlként kerül elmentésre.

USER/CARD-ra mentett Music Finder tételek előhívása
USER/CARD-ra mentett Music Finder tételek előhívásához kövesse az alábbi lépéseket.

1. Hívja elő az operációs ablakot.
[FUNCTION]→ [I] UTILITY→ TAB [◄][►] SYSTEM RESET

2. Nyomja meg az [I] (MUSIC FINDER) gombot, hogy előhívja a Music Finder USER/CARD fül tartalmát

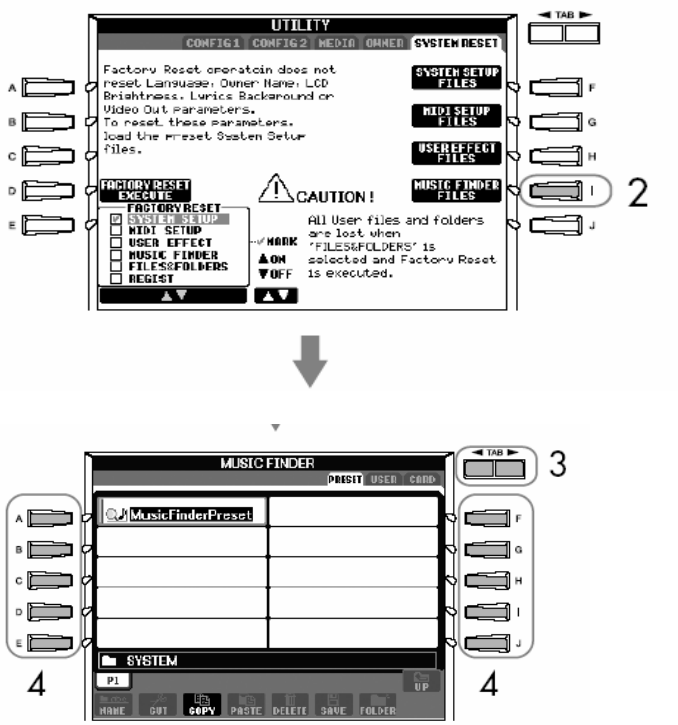
3. Használja a TAB [◄][►] gombokat a USER/CARD kiválasztásához.

4. Az [A]-[J] gombok segítségével válassza ki a kívánt Music Finder fájlt.
Ha kiválasztott egy fájlt, egy üzenet jelenik meg, amely az alábbi menüpontokat kínálja fel.

- **Helyettesítés**
  Az adott pillanatban a hangszerben levő Music Finder fájlok törlésre kerülnek, és a választott fájl tételeivel lesznek helyettesítve.

- **Csatolás**
  Az előhívott tételek az üres tétel számokhoz adódnak.

A fenti beállítások egyikét kiválasztva hívjuk elő a Music Finder fájlt. Válasszuk a CANCEL-t a művelet befejezéséhez.



FIGYELEM
A „replace” kiválasztása automatikusan törli az eredeti tételeket a belső memóriából és a Music Finder tételekkel helyettesíti őket.

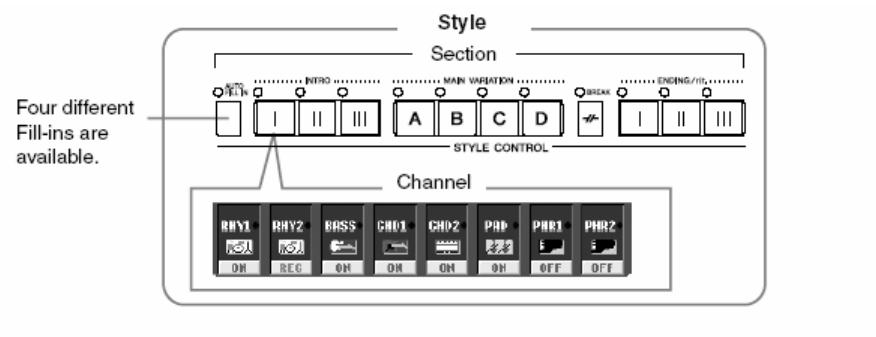
Music Finder tételek visszaállítása
A PSR-3000/1500 visszaállítható az eredeti, gyári beállításokra

Stílus Alkotó

Saját stílusokat is alkothatunk – akár saját magunk rögzítjük őket, akár kombinálunk a belső Stílus tételekkel. A létrehozott Stílusok szerkeszthetőek.

Stílus felépítés

A Stílusok 15 különböző szekcióból állnak, és mindegyik szekció 8 külön csatornát tartalmaz. A Stílus Alkotó (STYLE CREATOR) funkcióval létrehozhatunk új stílust külön csatornák felvételével, vagy pedig már meglévő Stílusok mintáit importáljuk.



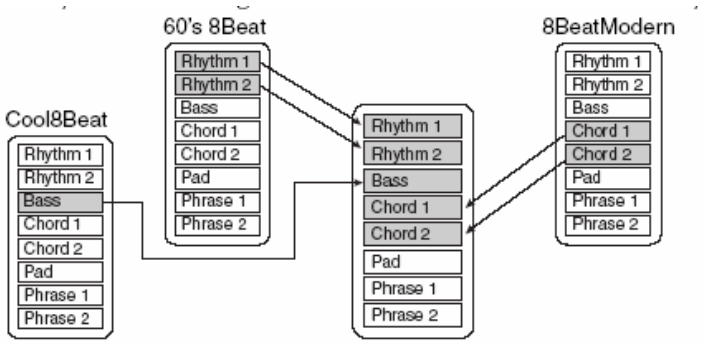
Stílus létrehozása

Stílus létrehozásához használjuk az alul leírt 3 módszer egyikét. A létrehozott Stílusok is szerkeszthetőek.

■ **Valós Idejű (Realtime) Felvétel**
Ez a mód a hangszer játszása közben engedi a felvételt. Válasszon azt a belső Stílust ami legközelebb áll ahhoz a Stílushoz amit létre akar hozni és igény szerint vagy vegye fel a Stílus bizonyos részeit újra, vagy kezdjen egy új Stílust teljesen az alapoktól.

■ **Lépcsős (Step) Felvétel**
Ez a mód hasonlít a kottaíráshoz, mivel engedi a hangok külön-külön bevitelét illetve a hangok hosszának meghatározását.
Lehetővé teszi a Stílus alkotását, anélkül, hogy a hangszeren kellene játszani, mivel a hangok bevitele manuálisan történik.

■ **Stílus Összeállítás**
Ez a kényelmes mód lehetővé teszi összetett Stílusok létrehozását, a belső, előre beállított Stílusok kombinálásával. Például, ha saját 8 ütemű Stílust akarunk létrehozni, vehetünk ritmus mintákat a „60's 8-beat" Stílusból, basszus mintákat a „Cool8beat" Stílusból és importálhatjuk az akkordmintákat a „8BeatModern" Stílusból, és ezeket ötvözve egy új Stílust hozhatunk létre.



Realtime Felvétel (BASIC)

Alkosson egy új Stílust, valós idejű felvétellel, az individuális csatornák külön-külön felvételével.

A Valós Idejű Felvétel Jellemzői

▪ Loop felvétel
A Stílus visszajátszás hurokban (Loop) ismétli a ritmus mintákat több taktuson keresztül, és a Stílus felvétel szintén loop-ok használatával történik. Például egy két taktusú fő szekció felvételét kezdjük el, a két taktus ismétlődve lesz felvéve. A felvett hangok a következő ismétlődésnél (loop) fognak visszajátszódni, így engedve, hogy rögzítsünk, míg korábban felvett anyagot hallunk.

▪ Felvétel rámásolással (Overdub Recording)
Ez a mód, hogy egy, már felvett anyagot tartalmazó csatornára új adatot rögzítsünk, anélkül, hogy a már meglévőt törölnénk. A Stílus felvételnél, a felvett adat nem törlődik, kivéve ha olyan funkciókat használunk, mint például a Ritmus Törlés (Rhythm Clear) és a Törlés (Delete). Például, ha egy két taktusos Fő szekcióval kezdjük a felvételt, a két taktus sokszor ismétlődik. A hangok amelyeket felveszünk, a következő ismétlődésnél lesznek hallhatóak, engedve, hogy új anyagot másoljunk a loop-ra, miközben hallható az eredeti az előzőleg rögzített anyag.
Amikor egy, már meglévő belső Stílura alapozzuk alkotott Stílusunkat, a Rámásolásos Felvétel csak a ritmus csatornákat érinti. Az összes többi csatorna (a ritmus csatorna kivételével) felvétel előtt törli az eredeti anyagot.

Belső Stílusra épülő valós Idejű felvétel használatánál:

Rámásolásos Felvétel lehetséges

Rámásolásos Felvétel nem lehetséges
Törölje az adatokat felvétel előtt

1. Válassza ki a kívánt Stílust ami a felvétel/szerkesztés alapjául fog szolgálni.
Egy új Stílus, alapoktól való felépítéséhez, nyomja meg a [C] (NEW STYLE) gombot az 5. lépcsőben ábrázolt ablakon.

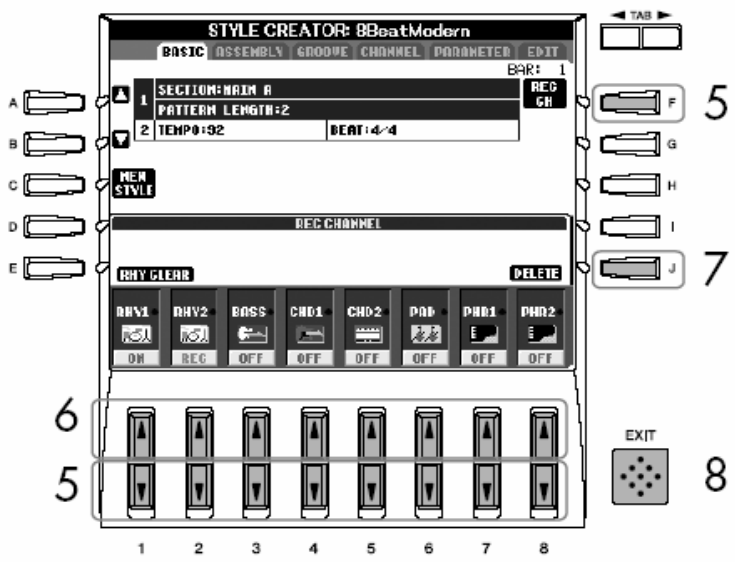
2. Nyomja meg a [DIGITAL RECORDING] gombot.

3. Nyomja meg a [B] gombot, hogy előhívja a Stílus Alkotó (Style Creator) ablakot.

4. Használja a TAB [◄][►] gombokat, hogy kiválassza a BASIC fület.

5. A csatorna kijelöléséhez, egyszerre tartsa lenyomva az [F] (REC CH) gombot és nyomja meg a megfelelő sorszámú gombot, [1▼]-[8▼].

A kijelölés megszüntetéséhez nyomja meg a megfelelő sorszámú gombot [1▼]-[8▼] megint.



6. Az [1▲]-[8▲] gombok segítségével hívja elő a Hang Választás ablakot, és válassza ki a megfelelő Hangot az annak megfelelő felvevő csatornához.
Nyomja meg az [EXIT] gombot, hogy visszatérjen az előző ablakhoz.

A BASS-PHR2 csatornák belső Stílusra alapozott felvételénél, töröljük ki az eredeti adatokat felvétel előtt. Rámásolásos felvétel nem lehetséges a BASS-PHR2 csatornákon.

Amikor az ablak alsó részében levő csatorna jelző eltűnik, megnyomhatjuk az [F] (REC CH) gombot, hogy újra előhívjuk

A felvehető hangok korlátozásai
▪RHY1 csatorna:
Bármilyen hang, kivéve az Orgona Fuvola (Organ Flute) hang
▪RHY2 csatorna:
Csak dob/SFX kit
▪BASS-PHR2 csatornák:
Bármilyen hang kivéve az Orgona Fuvola Hang és a dob/SFX kit

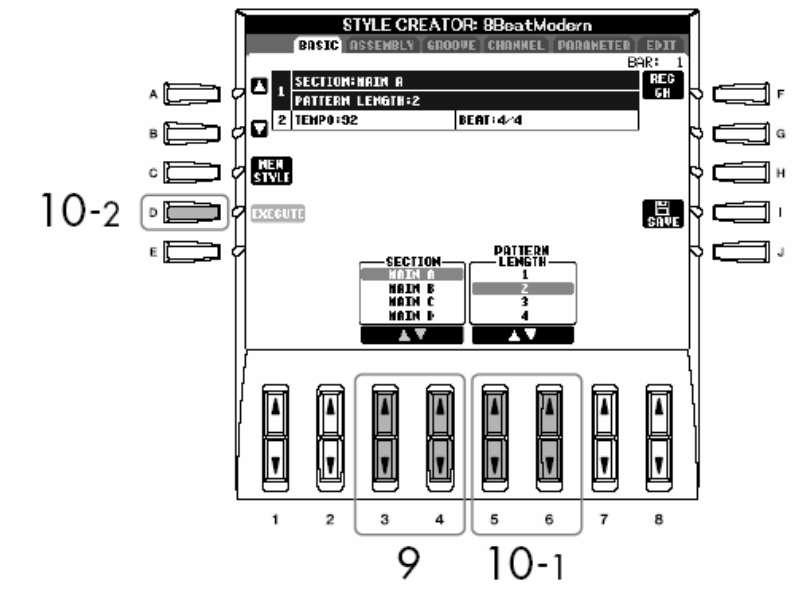
Bizonyos csatornák elnémítása felvétel közben
A kívánt csatornákat az [1▼]-[8▼] gombokkal kapcsolhatjuk ki.

Szekciók kijelölése a panel gombok között
Kijelölhetünk felvenni kívánt Szekciókat a panelen található Szekció gombok segítségével ([INTRO]/[MAIN]/[ENDING], STB.). A Szekció gombok bármelyikének megnyomása előhívja a Szekció ablakot. A Szekciókat a [6▲▼]/[7▲▼] gombokkal tudjuk változtatni és a [8▲] gombbal választjuk ki.

7. Egy csatorna törléséhez, egyszerre tartsa lenyomva a [J] (DELETE) gombot és megfelelő sorszámú gombot [1▲]-[8▲].

8. A szekciók stb. kiválasztásához szükséges ablakot az [EXIT] gomb megnyomásával tudja előhívni.

9. A [3▲▼]/[4▲▼] gombok segítségével tudja kiválasztani a felvenni kívánt szekciót.



10. Határozza a meg a választott szekció hosszát (a taktusok számát) az [5▲▼]/[6▲▼] gombok segítségével.
A [D] (EXECUTE) gomb használatával ténylegesen vigye be a kívánt szekció hosszát.

11. A Style Control [START/STOP] gomb lenyomásával indítsa el a felvételt.
Elindul a kívánt szekció visszajátszása. Mivel a kísérő minta ismétlődve, hurokban (loop) játszódik vissza, ezért egyesével rögzíthetünk különálló hangokat, miközben az előzőleg felvett anyagot hallgatjuk. Több információt a csatornák felvételéről (a ritmus csatornák kivételével (RHY1, 2)) a „Nem-Ritmus Csatornák Felvételének Szabályai” c. szekcióban találhat. (lásd lent)

12. A felvétel folytatásához egy másik csatornán, egyszerre tartsuk lenyomva az [F] (REC CH) gombot és nyomjuk meg a megfelelő sorszámú [1▼]-[8▼] gombot, hogy meghatározzuk a csatornát, majd kezdjünk el a billentyűzeten játszani.

13. A felvétel leállításához nyomjuk meg a Style Control [START/STOP] gombot.

14. Nyomja meg az [I] (SAVE) gombot, hogy az adatok elmentéséhez előhívja a Stílus Választás ablakot.
Mentse el az adatokat a Stílus Választás ablakban (67. oldal)

Nem-Ritmus Csatornák Felvételének Szabályai

▪ A BASS és PHRASE csatornák felvételénél kizárólag a CM7 skála hangokat használja (pl. C, D, E, G, A és B).

▪ A CHORD és PAD csatornák felvételénél kizárólag az akkord hangokat használja (pl. C, E, G és B).

C = Chord notes
C, R = Recommended notes

Az itt felvett anyagot felhasználva, az automata kíséret (Stílus Visszajátszás) az általunk játszott akkord váltásokhoz igazodva alakul át az előadás alatt. Az ennek a hang váltásnak az alapját képező akkord, a Forrás Akkord alapértelmezésben a CM7-re van állítva (ahogy a fenti ábrán is látható). A Forrás Akkordot (gyökerét és típusát) a PARAMETER ablakban tudja változtatni. Ne felejtsük el, hogy a Forrás Akkord CM7-ről való átállítása közben az akkord hangok és az ajánlott hangok is megváltoznak.

A felvett ritmus csatornák törlése
Egy meghatározott hangszer hangjának törléséhez egyszerre tartsa lenyomva az [E] (RHY CLEAR) gombot és nyomja le a megfelelő billentyűt (a felvett csatornákat mutató ablakban).

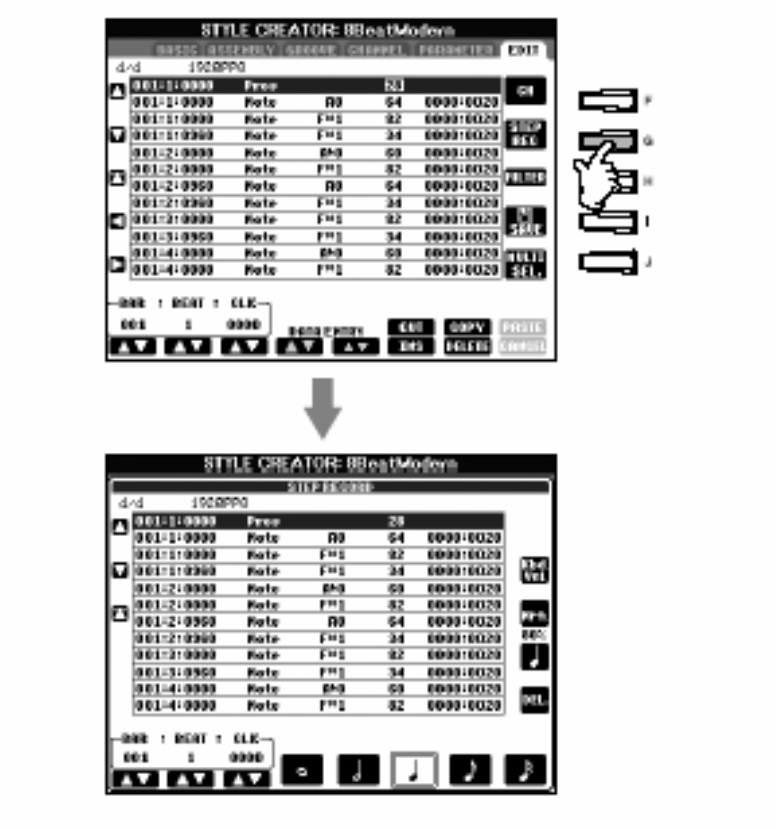
⚠
FIGYELEM
A felvett Stílus törlődni fog, ha a Stílusunk Mentése (SAVE) nélkül egy másik Stílusra váltunk vagy ha kikapcsoljuk a hangszert.

Az INTRO és ENDING szekcióhoz bármilyen kívánt akkord vagy akkord progresszió használható.

A Forrás Akkord megváltoztatása
Ha a CM7-től eltérő forrás akkorddal szeretnénk felvenni a mintát, felvétel előtt állítsuk be a PLAY ROOT és a PLAY CHORD paramétereket.

Lépcsős Felvétel (Step Recording) (Szerkesztés (EDIT))

Az itt látható magyarázat akkor érvényes, mikor a „Valós Idejű Felvétel” folyamat 4. lépcsőjében az EDIT fület választja.



Az EDIT ablakban teljesen precíz időzítéssel rögzíthetjük a hangokat. A Lépcsős Felvétel folyamata lényegében megegyezik a Dal Felvételének folyamatával, az alább felsorolt pontok kivételével:

▪ A Dal Alkotóban (Song Creator) az Végpontot (END MARK) szabadon változtathatjuk, a Stílus Alkotóban (Style Creator) ez nem változtatható. Ennek oka az, hogy a választott szekciótól függően a Stílus hossza automatikusan állítódik be. Például ha 4 taktusra alapozva hozunk létre új Stílust, a Végpont pozíció automatikusan a 4. taktus végére helyeződik és nem változtatható a Lépcsős Felvétel ablakban.

▪ A Felvevő csatornák változtathatóak a Dal Alkotóban az 1-16 fülek használatával, míg a Stílus Alkotóban nem. A felvevő csatornát válasszuk ki a BASIC fül ablakban.

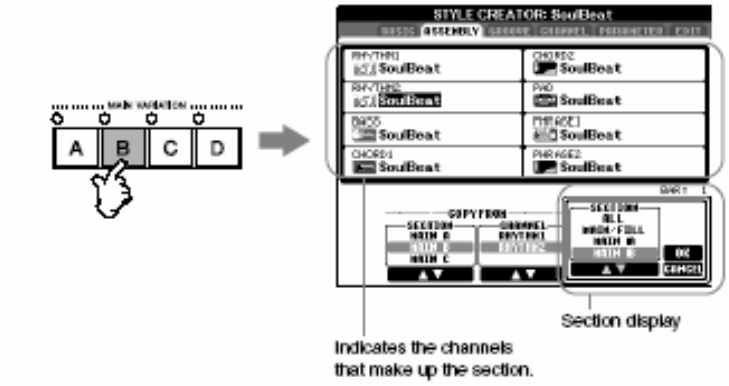
▪ A Stílus Alkotóban csak a csatorna adatai és rendszer üzenetek vihetőek be. Váltogathatunk a két lista között az [F] gomb megnyomásával. Az Akkord és Szöveg tételek nem hozzáférhetőek.

Stílus Összeállítása (ASSEMBLY)

A Stílus Összeállítás lehetővé teszi, hogy egy új Stílust alkossunk már meglévő belső Stílusok mintáinak keverésével.

1. Válassza ki az alap Stílust, és hívja elő a Stílus Összeállítás ablakot.
A folyamat megegyezik a „Valós Idejű Felvétel” folyamat 1-4 lépéseivel. A 4. lépésben válassza az ASSEMBLY fület.

2. Válassza ki a kívánt szekciót (INTRO/FŐ/VÉG) az új Stílushoz.
Hívja elő a SECTION ablakot a panelen levő egyik Szekció gomb megnyomásával (INTRO/MAIN/ENDING etc.). A [6▲▼]-[7▲▼] igény szerint válthatja a Szekciókat és a [8▲] (OK) gombbal hajthatja végre a műveletet.



3. A kicserélni kívánt csatornát a [2▲▼]-[3▲▼] (SECTION) gombbal választhatja ki. Ugyanezzel a gombbal hívhatjuk elő a Stílus Választó ablakot. Itt válassza ki azt a Stílust, amely tartalmazza azt a mintát amelyet cserélni szeretnénk a Stílus Választó ablakban.

Az előző képernyőhöz, a Stílus kiválasztása után az [EXIT] gomb megnyomásával térhetünk vissza.

4. Az újonnan importált Stílus kívánt szekcióját a [2▲▼]-[3▲▼] (SECTION) gombokkal választhatjuk ki.

5. A (a 4. lépésben kiválasztott) Szekcióhoz kívánt csatornát a [4▲▼]-[5▲▼] (CHANNEL) gombokkal választhatjuk ki.

6. Ismételje meg az 3-5 lépcsőket, hogy a többi csatorna mintáit is cserélje.

7. Nyomja meg a [J] (SAVE) gombot, hogy előhívja a Stílus Választás ablakot és mentse el az adatokat az ablakból (lásd 67. oldal)

⚠

FIGYELEM
A felvett Stílus elveszik, ha mentés nélkül Stílust váltunk, illetve ha kikapcsoljuk a hangszert.

Stílus lejátszása Stílus Összeállítás közben
A Stílus összeállítása közben, visszajátszhatjuk a Stílust és kiválaszthatjuk a visszajátszás módját. Használjuk a [6▲▼]/[7▲▼] gombokat a Stílus Összeállítás ablakban, hogy kiválasszuk a visszajátszás módját.

▪ SOLO
Az Összeállítás (ASSEMBLY) ablakban kiválasztott csatornán kívül az összes többit elnémítja. Bármilyen más ON-ra állított csatorna a RECORD ablakban a BASIC oldalon egy időben játszódik vissza.

▪ Bekapcsolt (ON)
Az Összeállítás (ASSEMBLY) fülön kiválasztott csatornát játssza vissza. A többi másik csatorna, amely az OFF-on kívül bármi másra van állítva a RECORD ablakban a BASIC oldalon, egy időben játszódik vissza

▪ Kikapcsolt (OFF)
Az Összeállítás ablakban kiválasztott csatornát elnémítja.

Az Alkotott Stílus Szerkesztése

Az alkotott Stílust szerkeszthetjük Valós Idejű Felvétellel, Lépcsős Felvétellel vagy Stílus Összeállítással

Alapműveletek Stílusok Szerkesztéséhez

1. Válassza ki a szerkeszteni kívánt Stílust.

2. Nyomja meg a [DIGITAL RECORDING] gombot.

3. A [B] gomb megnyomásával hívja elő a Stílus Alkotó/ Szerkesztő ablakot.

4. Nyomja meg a TAB [◄][►] gombot, hogy kiválasszon egy fület.

▪ A Ritmikus Érzés (GROOVE) változtatása
Ezek a sokoldalú funkciók eszközök széles skáláját szolgáltatják, melyekkel alkotott Stílusunk ritmikus érzését megváltoztathatjuk.

▪ A csatornák adatainak szerkesztése (CHANNEL)
Ezek a szerkesztési funkciók lehetővé teszik az adatok igény szerinti törlését, és csatornánként kvantál beállítások alkalmazását a Stílus adatok között.

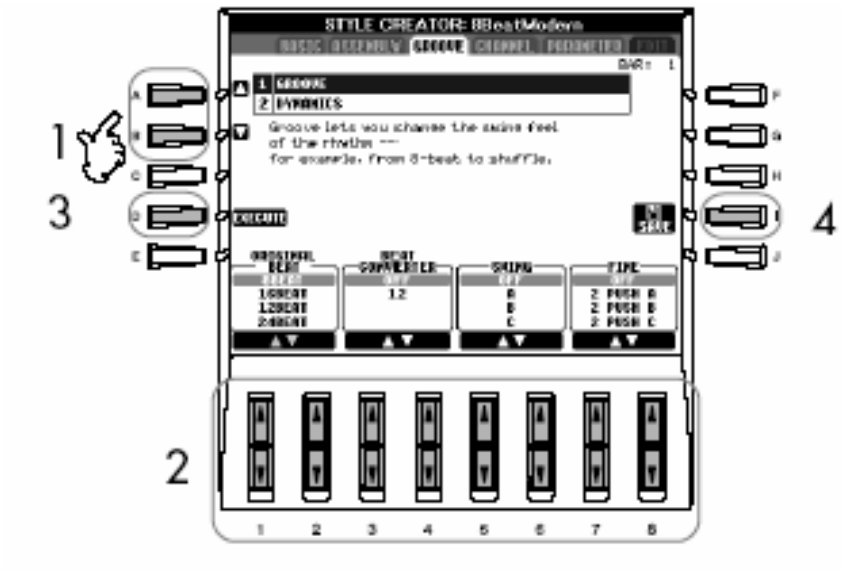
▪ Stílus Fájl Formátum Beállítás készítése
Stílusunk visszajátszásánál, eldönthetjük, hogy a kíséret hangjai hogyan alakuljanak át és szólaljanak meg, mikor akkordot váltunk a billentyű akkord szekciójában.

5. Szerkessze a választott Stílust

A Ritmikus Érzés (GROOVE) Változtatása

Az itt olvasható magyarázat, a „Alapműveletek Stílusok Szerkesztéséhez” fejezet 4. lépésében, a GROOVE fül kiválasztásakor érvényes. (lásd 118. oldal).

1. Nyomja meg a gombot hogy kiválassza az Szerkesztés (EDIT) menüt.



2. Az adatok szerkesztéséhez használja a [1▲▼]-[8▲▼] gombokat.

3. Nyomja meg a [D] (EXECUTE) gombot, hogy a szerkesztéseket ténylegesen bevigye mindegyik ablakba.
Mikor a művelet befejeződött, és nem elégedett a Groove vagy Dinamikai eredménnyel, az UNDO gomb használatával visszafordíthatja műveletet és visszatérhet az eredeti az eredeti adatokhoz. Az UNDO funkciónak egy szintje van, csak a legutolsó művelet fordítható vissza.

4. Nyomja meg a gombot, hogy előhívja a Stílus Választó ablakot, hogy elmentse az adatokat.
A Stílus Választó ablakba mentse el az adatokat.

⚠
FIGYELEM
A felvett Stílus elveszik, ha mentés nélkül Stílust váltunk, illetve ha kikapcsoljuk a hangszert.

■ **GROOVE**

A Stílus időzítésében (clock) alkalmazott finom csúsztatásokkal lendületet (Swing) adhatunk a zenének, vagy megváltoztathatjuk az „ütemérzést”. A Groove beállítások a Stílus mindegyik csatornájára érvényesek.

EREDETI ÜTEM (ORIGINAL BEAT)	Meghatározza, hogy a Groove időzítés mely ütemekre lesz alkalmazva. Tehát ha a „8Beat” van kiválasztva, a Groove időzítés a 8. hangokra lesz alkalmazva; ha a „12Beat” van kiválasztva, akkor a Groove Időzítés a 8. hangok trioláira lesz alkalmazva.
ÜTEM ÁTALAKÍTÓ (BEAT CONVERTER)	A megjelölt értékre változtatja az ütemek időzítését (ahogyan az Original Beat paramétereknél van határozva)
SWING	A hátsó ütemek időzítéseinek csúsztatásával, az Original Beat paraméterektől függően, egy szvinges érzést kelt. Például ha a meghatározott ORIGINAL BEAT érték „8Beat-re” van állítva, a SWING paraméter váltakozva késleltetni fogja minden taktus 2., 4., 6., és 8. ütemét a Swing érzés kialakításának érdekében. Az A-tól E-ig beállításokkal szabályozni lehet a Swing mértékét. (Az A a legfinomabb, míg az E a leg hangsúlyosabb beállítás).
FINOM (FINE)	Groove minták (template) választékát kínálja, melyeket a választott szekcióhoz alkalmazni lehet. A PUSH beállításnál bizonyos ütemek korábban játszódnak le, míg a HEAVY bizonyos ütemeket késleltet. A számozott beállítások (2, 3, 4, 5) szabályozzák, hogy melyik ütemet érintse a beállítás.

	A meghatározott ütemig, az összes többi ütem –az első ütem kivételével- vagy korábban vagy késleltetve lesz lejátszva (például ha a „3” van kiválasztva, akkor a 2. és 3. ütem. Minden esetben az „A” a legkisebb hatást, a „B” közepes hatást, míg a „C” a legnagyobb hatást szolgáltatja.

■DINAMIKA (DYNAMICS)

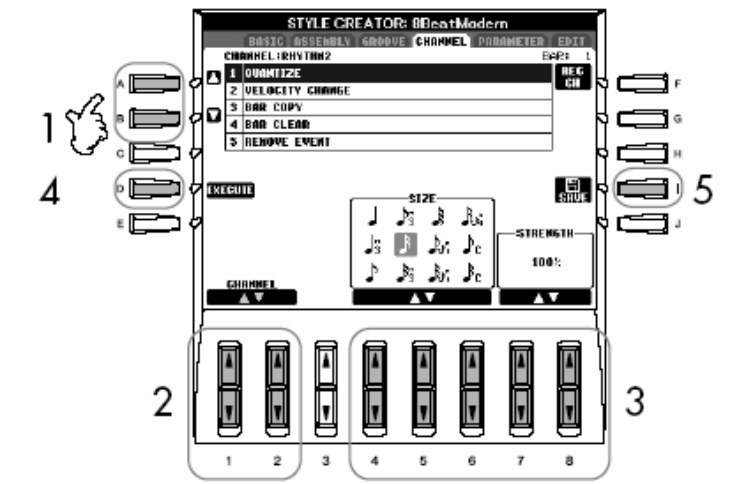
Ez a Stílus visszajátszásnál megváltoztatja bizonyos hangok sebességét/hangerejét (hangsúlyát). A Dinamikai beállítások a választott Stílus minden csatornájára vonatkoznak.

CSATORNA	Kiválasztja azt a csatornát (részt) amelyre a Dinamika alkalmazva lesz.
HANGSÚLY TÍPUS (ACCENT TYPE)	Meghatározza a használni kívánt hangsúly típusát – más szóval, hogy a Dinamikai beállításnál mely hangok lesznek hangsúlyosabbak.
ERŐSSÉG	Meghatározza, hogy a (fent említett) Hangsúly Típus milyen erősséggel legyen alkalmazva. Minél magasabb az érték, annál erősebb lesz a hatás.
NYÚJTÁS/TÖMÖRÍTÉS (EXPAND/COMP.)	Nyújtja vagy tömöríti a sebesség értékek tartományát. A 100%-nál nagyobb értékek nyújtják a tartományt, míg a 100%-nál alacsonyabbak tömörítik azt.
NÖVELÉS/CSÖKKENTÉS (BOOST/CUT)	Növeli vagy csökkenti a sebességértékét a kiválasztott csatonán/szekción belül. A 100%-nál nagyobb értékek növelik a teljes sebességet, míg a 100%-nál alacsonyabbak csökkentik azt.

Csatornák adatainak szerkesztése (CHANNEL)

Az itt leírt magyarázat akkor érvényes, ha a „Stílusok Szerkesztésének Alap Műveletei” rész 4. lépcsőjében a CHANNEL fület választja.

1. Nyomja meg a [A]/[B] gombot, hogy előhívja a szerkesztő ablakot.



2. Használja a [1▲▼]/[2▲▼] (CHANNEL) gombokat a szerkeszteni kívánt csatorna kiválasztására.

A választott csatorna az ablak bal felső sarkában jelenik meg**.**

3. Használja a [4▲▼]/[8▲▼] gombokat az adatok szerkesztésére.
A szerkeszthető paraméterek részleteit lásd lent.

4. Nyomja meg a [D] (EXECUTE) gombot, hogy a szerkesztéseket ténylegesen bevigye mindegyik ablakba.
A művelet végén végrehajthatja a szerkesztéseket és ez a gomb UNDO-ra változik, engedve, hogy amennyiben a végeredmény nem megfelelő visszaválthasson az eredeti adatokhoz. Az UNDO funkciónak egy szintje van, csak a legutolsó műveletet lehet visszafordítani.

5. Nyomja meg a [I] (SAVE) gombot, hogy előhívja a Stílus Választó ablakot és elmentse az adatokat.
Mentse el az adatokat a Stílus Választó ablakba.

⚠
FIGYELEM
A szerkesztett Stílus elveszik, ha mentés nélkül Stílust váltunk, illetve ha kikapcsoljuk a hangszert.

Kvantál (QUANTIZE)	Megegyezik a Dal Alkotóval az alábbi paraméterek kivételével: ♪° A 8. hangok szvinggel ♪° A 16. hangok szvinggel
Sebesség Váltás	Növeli vagy csökkenti az összes hang sebességét a választott csatornán belül, az itt meghatározott százalék érték szerint.
Taktus Másolás (BAR COPY)	Ez a funkció lehetővé teszi, hogy egy taktusból vagy taktus csoportból adatot a csatorna egy másik helyére másoljon. A SOURCE meghatározza az első (TOP) és az utolsó (LAST) másolni kívánt taktust a szekción belül. A DEST meghatározza a végcélt, ahova az adatokat menteni fogja.
Taktus Törlés	A választott csatornában, a kijelölt taktusokon belül minden adatot töröl.
Esemény Eltávolítása	Ez a funkció engedi, hogy a választott csatornán belül kijelölt eseményeket eltávolítson.

Stílus Formátum Beállításainak Készítése (PARAMETER) A Stílus Formátumra Alapozott Különleges Paraméter Beállítások

A Stílus Formátum Beállításainak adatai csak a hang átalakításra vonatkoznak. A ritmus csatornák szerkesztésének nincs eredménye.

Forrás Minta

FORRÁS GYÖKÉR (Egy Forrás Minta Akkord Gyökér Beállítása)

FORRÁS AKKORD

(Egy Forrás Minta Akkord Típus beállítása

Akkord váltás a billentyűzet akkord szekciójában

Hang Transzponálás (NTR) (A Hang Transzponálási Szabály alkalmazása az akkord gyökér váltásra)

(A Hang Transzponálási Táblázat (NTT) alkalmazása az akkord típus váltásra

A Stílus Fájl Formátum (SFF) egy egységes formátumban kombinálja össze a Yamaha automata kíséretének (Stílus Visszajátszás) minden tudását. A Stílus Alkotó használatával igénybe kihasználhatja az SFF formátum tudását és szabadon alkothat új Stílusokat.

A bal oldalon ábrázolt táblázat a Stílus visszajátszásának folyamatát mutatja. (Ez a Ritmus sávra nem vonatkozik). Ezeket a paramétereket a Stílus Alkotóban állíthatjuk be.

▪ **Forrás Minta**

Hangok variációja áll rendelkezésre a Stílus Visszajátszásnál, a kiválasztott gyökér hangtól és akkord típustól függően. A Stílus adatok az akkord váltásokhoz megfelelően alakulnak át. A Stílus Alkotóval létrehozott alap adatokat Forrás Mintának (Source Pattern) hívják.

Más Beállítások
Magas Hangnem (High Key)
(A transzponált hang, az Akkord Gyökér váltás által okozott felső határa)
Hang Korlát (Note Limit)
(A megszólaltatott hang hangtartománya)
(RTR (Retrigger szabály) amely meghatározza, hogy az akkord váltás alatt tartott hangok hogyan lesznek kezelve)

▪ Hang Transzponálás

Ez a paraméter csoport két fő paramétert foglal magába, melyek meghatározzák, hogy az akkord váltástól függően a Forrás Minta hangjai miképpen változnak meg.

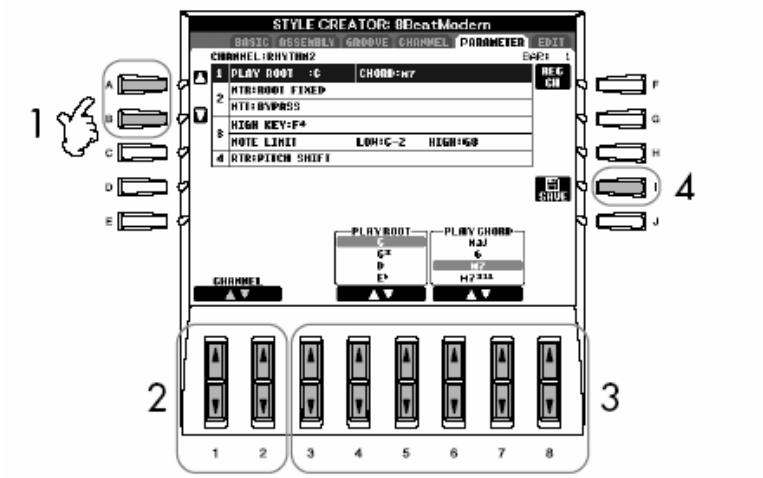
▪ Más Beállítások

Végeredmény

Ezeket a paramétereket használva finom hangolhatjuk, hogy a Stílus Visszajátszás miképpen reagál a játszott akkordokra. Például a Note Limit paraméter lehetőséget nyújt, hogy a hangmagasság autentikus tartományba emelésével a Stílus Hangjai a lehető legreálisabbaknak hangozzanak, biztosítva, hogy az aktuális hangszer természetes hang tartományán kívül ne szólaljon meg hang.(mint például egy kisfuvola nagyon mély hangjai)

Az alább leírt magyarázat akkor érvényes, ha a „Stílusok Szerkesztésének Alap Műveletei” rész 4. lépcsőjében a PARAMETER fület választja.

1. Nyomja meg a [A]/[B] gombot, hogy előhívja a szerkesztési menüt



2. Használja a [1▲▼]-[2▲▼] (CHANNEL) gombokat, hogy kiválassza a szerkeszteni kívánt csatornát.
A kiválasztott csatorna az ablak bal felső sarkában látható

3. Az [3▲▼]-[8▲▼] gombok segítségével szerkessze az adatokat.
A szerkeszthető adatok részleteit lásd lent.

4. Nyomja meg a [I] (SAVE) gombot, hogy előhívja a Stílus Választó ablakot és elmentse az adatokat.
Mentse el az adatokat a Stílus Választó ablakba.

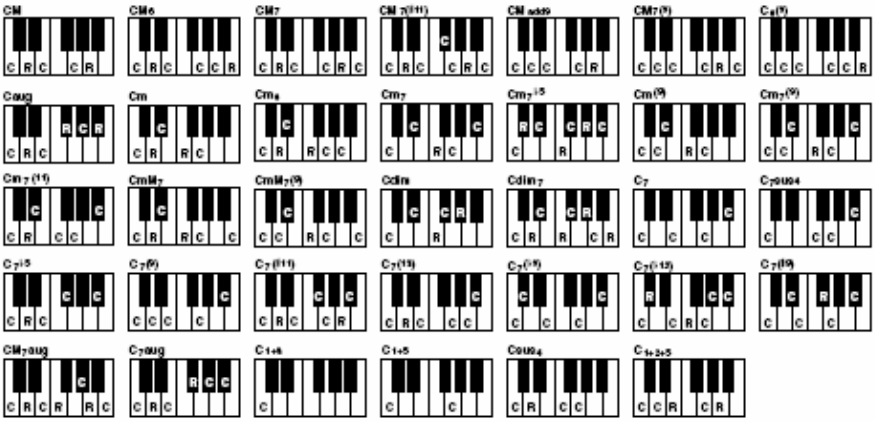
■ A Forrás Gyökér/ Akkord

Ezek a beállítások meghatározzák a forrás minta eredeti hangnemét.(például a minta felvételénél használt hangnem). A CM7-es alapértelmezett beállítás (melynek a Forrás Gyökere „C” és a Forrás Típusa „M7”) automatikusan állítódik be, ha az új Stílus felvétele előtt az előre beállított adatokat töröljük, az ott tartalmazott Forrás Gyökértől/Akkordtól függetlenül. Ha az alapértelmezett CM7-ről egy másik akkordra változtatjuk a Forrás Gyökeret/Akkordot, az akkord hangok és ajánlott hangok szintén változnak, az új akkord típustól függően.

⚠
FIGYELEM
A szerkesztett Stílus elveszik, ha mentés nélkül Stílust váltunk, illetve ha kikapcsoljuk a hangszert.

Az új Stílus kipróbálása egy bizonyos Akkorddal
Általában a Stílus Alkotóban az eredeti, folyamatban lévő Stílust a Forrás Mintával halljuk. Azonban hallhatjuk egy bizonyos akkord és gyökér által meghatározva is. Állítsuk az NTR-t ”Root Fixed-re”, az NTT-t „Bypass-ra” és az NTT BASS-t „OFF-ra”, és változtassuk a most kijelzett „Play Root” és „Play Chord” paramétereket a kívánt értékekre.

Ha a Forrás Gyökér C:



C: Akkord hangok C, R: Ajánlott hangok

■ NTR (Hang Transzponálási Szabályok)

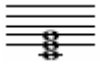
Meghatározza a gyökér hang relatív helyzetét az akkordban, mikor az akkord váltásokat követően a Gyökér Mintából átalakul.

ROOT TRANS (Gyökér Transzponálás) Ha a gyökér hang transzponálódik, a hangok közti hangmagasság összefüggése állandó. Például a C3, E3 és G3 hangok C hangnemben F3, A3 és C4 hangokra változnak mikor F hangnembe transzponálódnak. Ezt a beállítást olyan csatornáknál alkalmazzuk ahol dallam sorok is vannak.

Nagy C akkord játszásánál

Nagy F akkord játszásánál

ROOT FIXED (Rögzített Gyökér)	Ez a hang a lehető legközelebb marad ez előző hang tartományhoz. Például a C3, E3 és G3 hangok C hangnemben C3, F3 és A3 hangokká változnak mikor F-be transzponálódnak. Ezt a beállítást olyan csatornáknál alkalmazzuk amelyek akkord részeket is vannak.



Nagy C akkord játszásánál

Nagy F akkord játszásánál

■ NTT (Hang Transzponálási Táblázat)

BYPASS (Megkerülés)	Ha az NTR „Root Fixed-re” van állítva, a transzponálási táblázat nem hajt végre hang átalakítást. Ha az NTR „Root Trans-ra” van állítva, a használt táblázat csak a gyökér hangot alakítja át.
MELODY	Dallam sor transzponálására alkalmas. Használja dallam csatornákhoz, mint például a Phrase 1 és a Phrase 2.
CHORD (Akkord)	Akkord transzponálásra alkalmas. Használja a Chord 1 és Chord 2 csatornákhoz, főleg ha tartalmaznak zongora vagy gitár-szerű akkord részeket.
MELODIC MINOR (Kis Dallamos)	Mikor a játszott akkord nagy akkordból egy kis akkordba vált, ez a táblázat egy fél hanggal csökkenti a harmadik szünetet a skálán. Mikor kis akkordból egy nagy akkordba vált, a harmadik szünet egy fél hanggal emelkedik. A többi hang nem változik. Használja olyan szekciók dallam csatornáihoz, amelyek csak nagy és kis akkordokra reagálnak, mint például a Bevezetések (Intro) és a Végződések (Ending).
MELODIC MINOR 5.	A fenti dallam transzponáláson kívül a megnövekedett és lecsökkent akkordok befolyásolják a Forrás Minta ötödik hangját.

HARMONIC MINOR	Mikor a játszott akkord nagy akkordból egy kis akkordba vált, ez a táblázat egy fél hanggal csökkenti a harmadik és hatodik szünetet a skálán. Mikor kis akkordból egy nagy akkordba vált, a kis harmadik, a lapos hatodik és lapos hetedik szünetek egy fél hanggal emelkednek. A többi hang nem változik. Használja olyan szekciók akkord csatornáihoz, amelyek csak nagy és kis akkordokra reagálnak, mint például a Bevezetések (Intro) és a Végződések (Ending).
HARMONIC MINOR 5.	A fenti Harmonic Minor transzponáláson kívül a megnövekedett és lecsökkent akkordok befolyásolják a Forrás Minta ötödik hangját
NATURAL MINOR	Mikor a játszott akkord nagy akkordból egy kis akkordba vált, ez a táblázat egy fél hanggal csökkenti a harmadik, hatodik és hetedik szünetet a skálán. Mikor kis akkordból egy nagy akkordba vált, a kis harmadik, a lapos hatodik és lapos hetedik szünetek egy fél hanggal emelkednek. A többi hang nem változik. Használja olyan szekciók akkord csatornáihoz, amelyek csak nagy és kis akkordokra reagálnak, mint például a Bevezetések (Intro) és a Végződések (Ending).
NATURAL MINOR 5.	A fenti Natural Minor transzponáláson kívül a megnövekedett és lecsökkent akkordok befolyásolják a Forrás Minta ötödik hangját
DORIAN	Mikor a játszott akkord nagy akkordból egy kis akkordba vált, ez a táblázat egy fél hanggal csökkenti a harmadik és hetedik szünetet a skálán. Mikor kis akkordból egy nagy akkordba vált, a kis harmadik és alapos hetedik szünetek egy fél hanggal emelkednek. A többi hang nem változik. Használja olyan szekciók akkord csatornáihoz, amelyek csak nagy és kis akkordokra reagálnak, mint például a Bevezetések (Intro) és a Végződések (Ending).

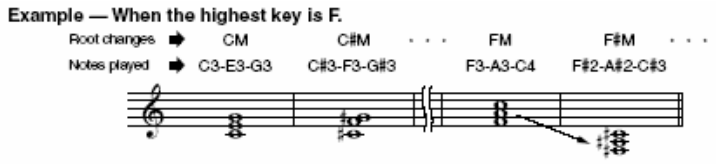
DORIAN 5.	A fenti Dorian transzponáláson kívül a megnövekedett és lecsökkent akkordok befolyásolják a Forrás Minta ötödik hangját

■ NTT BASS KI/BE (ON/OFF)

Azok a csatornák melyeknél ez ON-ra van állítva, a basszus gyökér hangot fogják visszajátszani. Ha az „on-bass” akkordot felismeri a hangszer.

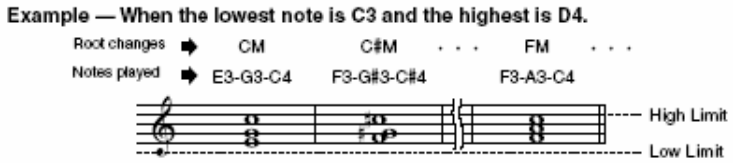
■ MAGAS HANGNEM (HIGH KEY)

Beállítja a z akkord váltás hang transzponálásának legmagasabb hangnemét (felső oktáv határát) . A legmagasabb hangnál magasabbra kalkulált hangok a következő alacsonyabb oktávra transzponálódnak. Ez a beállítás csak akkor elérhető, ha az NTR paraméter „Root Trans-ra” van állítva.



■ HANG KORLÁT (NOTE LIMIT)

A stílus csatornákhoz felvett hangok hang tartományát (legmagasabb és legalacsonyabb) állítja be. A tartomány értelmes beállításával biztosíthatja, hogy hangok valósághűen szólalnak meg – más szóval a természetes tartományon kívül eső hangok nem szólalnak meg (például magas basszus hangok és mély pikoló hangok). A ténylegesen megszólaló hangok automatikusan a beállított tartományba csúsznak.



■ RTR (Retrigger Rule)

STOP	A hangok elhallgatnak
PITCH SHIFT (HANGMAGASSÁG CSÚSZTATÁS)	A hang magassága új intonáció nélkül hajlik, hogy megegyezzen az új akkord típusával.
PITCH SHIFT TO ROOT(HANGMAGASSÁG CSÚSZTATÁSA GYÖKÉRHEZ)	A hang magassága új intonáció nélkül hajlik, hogy megegyezzen az új akkord gyökerével.
RETRIGGER (ÚJRA ÍNDÍT)	A hang újra indul intonációval, új hangmagasságon, hogy megegyezzen a következő akkorddal.
RETRIGGER TO ROOT(ÚJRA ÍNDÍT GYÖKÉRNÉL)	A hang újra indul intonációval a következő akkord gyökerétől, de az új hang oktávja nem változik.

A Multi Pad-ok

Hivatkozás a Gyorstalpaló oldalakra

A Multi Pad-ok……

Multi Pad Alkotás (Multi Pad Alkotó)

Valós idejű Multi Pad felvétel

1. Válassza ki a szerkeszteni vagy létrehozni kívánt Multi Pad Tárat.

2. Nyomja meg a [DIGITAL RECORDING] gombot.

3. Nyomja meg a [C] gombot, hogy előhívja a Multi Pad Alkotó ablakot.

4. Nyomja meg a TAB [◄][►] gombot, hogy kiválassza a RECORD fület.

5. Nyomja meg a [A], [B], [F] és [G] gombok közül bármelyiket, hogy kiválassza a szerkeszteni vagy létrehozni kívánt Multi Pad-et.
Ha az alapoktól szeretné létrehozni a Multi Pad-et, nyomja meg a [C] gombot, hogy egy üres tárat hívjon elő.

6. Nyomja meg a [H] (REC) gombot, hogy az 5. lépésben kiválasztott Multi Pad-et felvételi készenléti állapotba hozza.

Annak érdekében, hogy biztosak legyünk abban, hogy ismétlődő ritmikus frázisok tökéletes loop-ban Játszódnak vissza, vigyázzunk, hogy a felvételt a frázis legutolsó ütemén állítsuk meg, pont a következő taktus első üteme előtt. Ha nehéz egy jó loop-ot alkotni, próbáljuk meg az EDIT oldalon levő Lépcsős Felvétel funkciót.

7. Indítsa el a felvételt.

A billentyűzet játszásával egy időben a felvétel automatikusan elindul. A felvételt a STYLE CONTROL [START/STOP] gombbal is el lehet indítani. Ez lehetővé teszi, hogy a Multi Pad frázis elejére igény szerinti csendet vegyen fel.
Ha a felvenni kívánt Multi Pad-nél, az akkord egyezés On-ra van állítva, a felvételnél a nagy C hetedik skála hangjait használja (C, D, E, G, A, és B)

C = Chord note
C, R = Recommended note

8. Állítsa le a felvételt.

A fázis lejátszásának végén a felvételt a [H] (STOP), a MULTI PAD [STOP] panel gombbal vagy a STYLE CONTROL [START/STOP] gombbal állíthatja le.

9. Hallgassuk vissza az újonnan felvett frázist a megfelelő Multi Pad gomb [1]-[4] megnyomásával. A frázis újra felvételéhez ismételje meg a fenti 6-8 lépéseket.

10. A [1▲▼]-[4▲▼] gombokkal kapcsolhatja ki és be Pad-onként az Ismétlés (REPEAT) funkciót.

Ha a választott Pad-nél a REPEAT paraméter On-ra van állítva, a megfelelő pad visszajátszása a MULTI PAD (STOP) gomb megnyomásáig tart. Ha a REPEAT paraméter Off-ra van állítva, a visszajátszás a frázis végén automatikusan abbamarad.
Ha Dal vagy Stílus visszajátszás alatt nyomja meg a Repeat-re állított Multi Pad-ek egyikét, a visszajátszás az ütemmel szinkronban indul el és ismétlődik.

11. A [5▲▼]-[8▲▼] gombokkal kapcsolhatja ki és be Pad-onként az Akkord Egyezés (Chord Match) funkciót.

Ha a választott Pad-nél a Chord Match paraméter On-ra van állítva, a megfelelő pad visszajátszása az [ACMP] gomb megnyomásával a billentyűzet akkord szekciójában kijelölt akkord vagy a [LEFT] bekapcsolásával (mikor az [ACMP-t] kikapcsolja) a billentyűzet LEFT hang szekciójában kijelölt akkord szerint történik.

12. Nyomja meg a [D] gombot, hogy a Multi Pad-eket elnevezze

13. Nyomja meg az [I] gombot, hogy a USER vagy CARD (SmartMedia) drive-ra mentse a Multi Pad adatokat, egy négy Multi Pad-et tartalmazó Tárként.

Lépcsős Felvétele (EDIT)

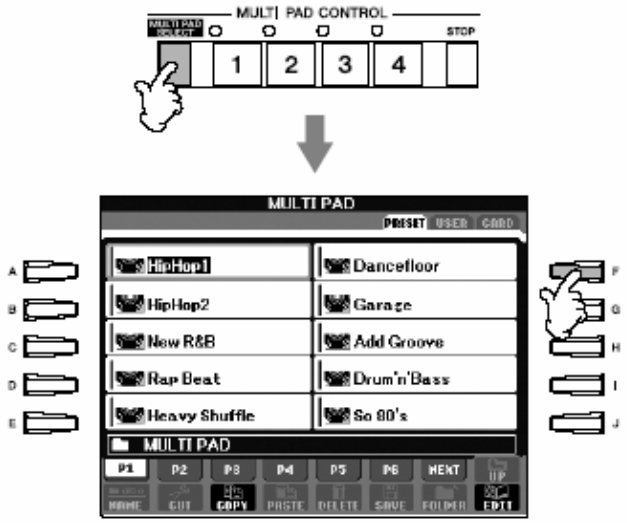
Az itt leírt magyarázat akkor érvényes, ha a fenti művelet 4. lépésében előhívja az EDIT oldalt. Az EDIT oldal jelzi az Esemény listát, lehetővé téve, hogy a hangokat teljesen precíz időzítéssel vegye fel. Ez a Lépcsős Felvétel lényegében megegyezik a Dal Lépcsős Felvételével, az alábbi kivételekkel:

▪ A csatorna váltásokhoz nincsen menü, mivel a Multi Pad csak egy csatorna információját tartalmazza.

▪ A Multi Pad Alkotóba csak a csatorna információk és a rendszer üzenetek vihetőek be. Az akkord és Szöveg események nem elérhetőek. Az [F] gomb megnyomásával válthat a két fajta esemény lista között.

Multi Pad Szerkesztés (Multi Pad Alkotó)

1. Nyomja meg a [MULTI PAD SELECT] gombot, hogy előhívja a Multi Pad Tár választó ablakot, és válassza ki a a szerkeszteni kívánt Tárat a USER drive-ról.



2. Nyomja meg a [8▼] gombot, hogy előhívja a [MULTI PAD EDIT] ablakot, és a [A], [B], [F] és [G] gombokkal válassza ki a szerkeszteni kívánt Pad-et.

3. Igény szerint szerkessze a Multi Pad-eket.

▪ Elnevezés
Nyomja meg a [1▼] gombot, majd változtassa meg a nevet Multi Pad-enként.

▪ Másolás
Nyomja meg a [3▼] gombot, válassza ki a másolni kívánt Multi Pad-et, válassza ki a célt majd hajtsa végre a másolást a [4▼] gomb megnyomásával.

▪ Törlés
Az [5▼] gomb megnyomásával törölheti a nem szükséges Multi Pad-eket.

A Különleges Panel Beállítások Regisztrációja És Előhívása – Regisztrációs Memória

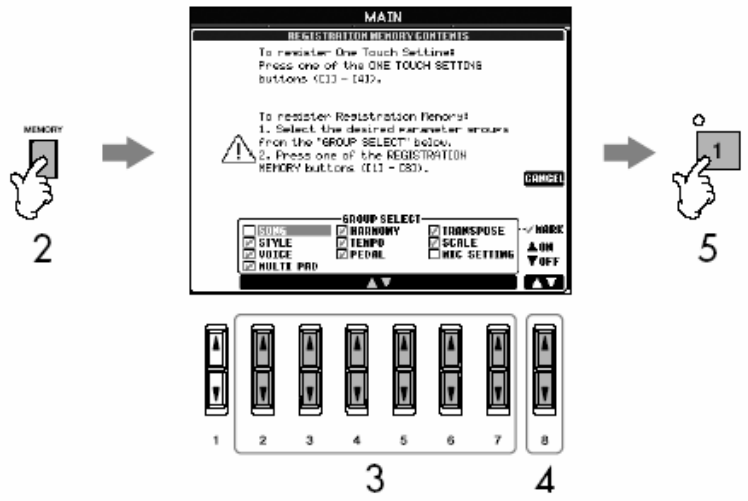
A Regisztrációs Memória funkció lehetővé teszi, hogy majdhogynem az összes panel beállítást, elmentsük vagy regisztráljuk egy Regisztrációs Gombhoz, és ezután különleges beállításainkat egy gombnyomásra elő lehessen hívni. A nyolc Regisztrációs Gomb beállítása egy Tárként (fájlként) történjen.

A Különleges Panel Beállítások Regisztrációja És Mentése

A Különleges Panel Beállítások Regisztrációja

1. Igény szerint állítsa be a panel vezérlését (mint például a Hang, Stílus, effektek stb.).
A Regisztrációs Memória funkcióval regisztrálható paraméterek listáját egy külön Adat listában találja meg.

2. Nyomja meg a REGISTRATION MEMORY [MEMORY] gombot, hogy előhívja az ablakot ahol a regisztrálni kívánt tételek szerepelnek.
Csak az itt kiválasztott tételek lesznek regisztrálva.



Regisztrációs beállítások előhívásánál, kiválaszthatja, hogy melyik tételt kívánja előhívni, akkor is ha az összes tételt kijelölte regisztrációnál

Lámpák:

Nem ég: nincs regisztrált adat
Ég (zöld): regisztrált adat, jelenleg nincs kiválasztva
Ég (piros): regisztrált adat, jelenleg ki van választva

Mind a 8 jelenlegi panel beállítás törlése
Kapcsoljuk a [POWER] gombot On-ra miközben a B6 gombot lenyomva tartjuk (a billentyűzet szélső jobb oldali gombja)

3. A [2▲▼]-[7▲▼] gombokkal választhatja ki a tételeket.
A művelet megszakításához nyomja meg az [I] (CANCEL) gombot.

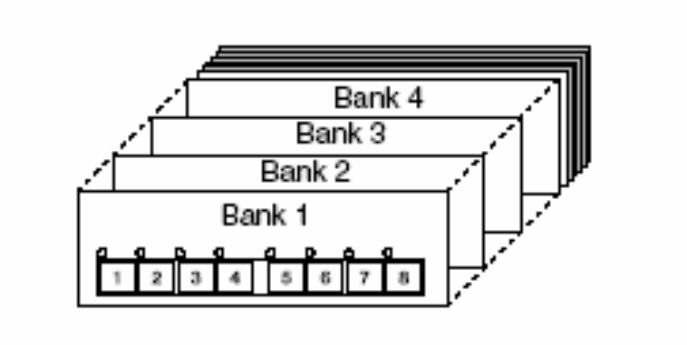
4. A regisztrálni kívánt tételhez tartozó kijelölő kocka be vagy kijelölésével ([8▲▼] gomb) határozhatja meg, hogy a tétel regisztrálva legyen-e.

5. Nyomja meg az egyik REGISTRATION MEMORY [1]-[8] gombot, hogy regisztrálja a beállításokat.
Ajánlott, hogy olyan gombot válasszon amelyiknél nem ég a piros vagy zöld lámpa. Ezek a gombok már tartalmaznak panel beállítás adatokat. Ezeknek a gomboknak a kiválasztása a előzőleg hozzárendelt adatok törlésével és az új adatok behelyettesítésével jár.

6. Az 1-5. lépések ismétlésevel rendelhet hozzá más gombokhoz is új panel beállításokat.

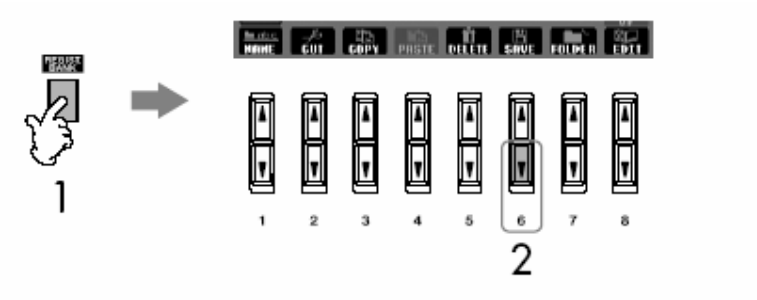
Regisztrált Panel Beállítások Mentése

Mind a 8 regisztrált panel beállítás elmenthető egy egységes Regisztrációs Memória Tár fájlba.



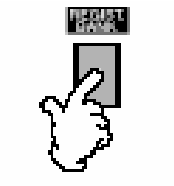
1. Nyomja meg a REGISTRATION MEMORY [REGIST. BANK] gombot, hogy előhívja a REGISZTRÁCIÓS TÁR Választás ablakot.

2. Nyomja meg a [6▼] gombot, hogy elmentse a Tár fájlt



Regisztrált Panel Beállítások Előhívása

1. Nyomja meg a REGISTRATION MEMORY [REGIST. BANK] gombot, hogy előhívja a REGISZTRÁCIÓS TÁR Választás ablakot.



2. Nyomja meg a [A]-[J]gombok egyikét, hogy kiválasszon egy tárat.

3. Nyomja meg az egyik zöld fényű gombot ([1]-[8]) a Regisztrációs Memória szekcióban.

Regisztrációs Memória kompatibilitás
Általában a Regisztrációs Memória adatai (Tár fájl) kompatibilisek a PSR-3000/1500 modellel, de modell specifikációk miatt előfordulhat, hogy nem teljesen kompatibilisek.

Beállítások előhívása SmartMedia kártyáról vagy floppy lemezről
Ellenőrizzük, hogy a megfelelő, a regisztrált Dalt/Stílust tartalmazó kártya vagy floppy van a meghajtóban.

Paraméter Zár (PARAMETER LOCK)
Bizonyos paramétereket „zárolhatunk” (pl. effekt, osztási pont stb.), és így csak a panel vezérlésen keresztül választhatóak ki, más szóval ahelyett, hogy a Regisztrációs Memórián, a Egy Érintéses Beállításon, Zene Keresőn stb. keresztül.

Hívja elő a Paraméter Zár ablakot ([FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀]→CONFIG 1→[B] 3 PARAMETER LOCK). Válassza ki a kívánt paramétereket a [1▲▼]-[7▲▼] gombokkal, és zárolja a [8▲] (OK) gombbal.

Nem kívánt Panel Beállítás Törlése/ Panel Beállítás Elnevezése

1. . Nyomja meg a REGISTRATION MEMORY [REGIST. BANK] gombot, hogy előhívja a REGISZTRÁCIÓS TÁR Választás ablakot.

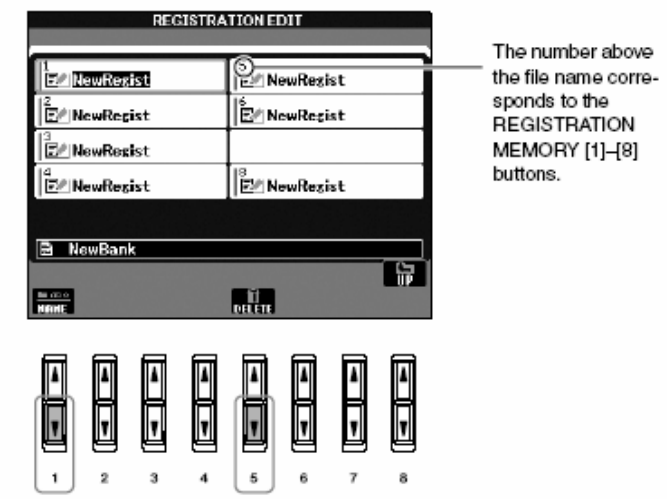
2. Nyomja meg a [A]-[J]gombok egyikét, hogy kiválassza a szerkeszteni kívánt tárat.

3. Nyomja meg a [8▼] (EDIT) gombot, hogy előhívja a Regisztráció Szerkesztés ablakot.

4. Szerkessze a panel beállításokat.

▪ Panel beállítás törlése
Nyomja meg a [5▼] gombot, hogy törölje a panel beállítást.

▪ **Panel beállítás átnevezése**
Nyomja meg a [1▼] gombot, hogy átnevezze a panel beállítást (69. oldal)



5. Nyomja meg a [8▲] (UP) gombot, hogy visszatérjen a REGISZTRÁCIÓS TÁR Választás ablakhoz.

Bizonyos Tételek Előhívásának Kiiktatása (Fagyasztás Funkció (FREEZE FUNCTION))

A Regisztrációs Memória egy gomb megnyomásával lehetővé teszi, hogy előhívja a panel beállításokat. Viszont vannak alkalmak, mikor bizonyos tételeket nem akarunk változtatni, még akkor is ha Regisztrációs Memória beállítást váltunk.. Például Hang vagy Effekt beállítást akarunk váltani, de a kísérő Stílust szeretnénk megőrizni. Itt jön kapóra a Fagyasztási Funkció, amely lehetővé teszi bizonyos tételek beállításának megőrzését, más Regisztrációs Memória gombok választásának ellenére.

1. **Hívja elő az operációs ablakot.**
[FUNCTION]→[E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET→ TAB [◄]/►] FREEZE

2. **A tételek választásához nyomja meg [2▲▼]-[7▲▼] gombokat.**

3. **Jelölje ki a „fagyasztani” kívánt tételeket a [8▲▼] gombbal.**

⚠
FIGYELEM
A Regisztrációs Fagyasztás ablak beállításai az ablakból való kilépéskor automatikusan mentődnek a Hangszer memóriájába. Viszont ha kilépés nélkül kikapcsoljuk a Hangszert, a beállítások elvesznek.

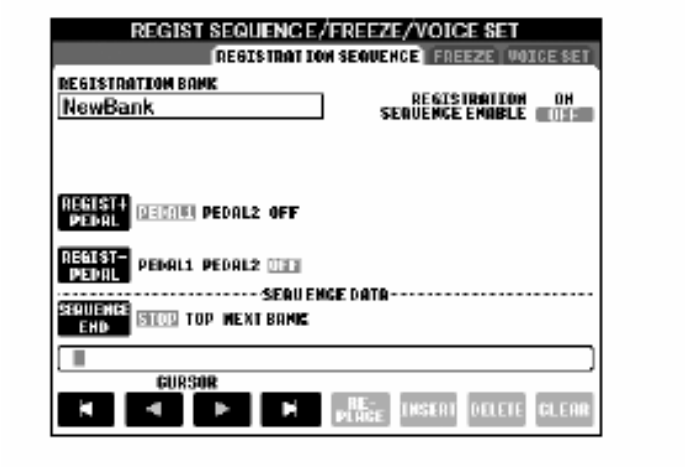
4. Nyomja meg az [EXIT] gombot, hogy kilépjen az operációs ablakból.

5. Nyomja meg az [FREEZE] gombot a panelen, hogy aktiválja a Freeze funkciót.

Regisztrációs Memória Számok Előhívása Sorrendben-Regisztrációs Sorrend (Registration Sequence)

1. Válassza ki a kívánt Regisztrációs Memória Tárat, hogy programozhassa a sorrendet (130. oldal).

2. Hívja elő az operációs ablakot.
[FUNCTION]→[E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET→ TAB [◄]/►] REGISTRATION SEQUENCE



3. Ha a Regisztrációs Memória váltásához a pedált szeretné használni, itt határozza meg, hogy milyen módon lesz a pedál használva, hogy előre vagy hátrafelé haladjon a sorban.
Ahhoz, hogy a pedál előre haladjon a sorban a [C] gombot használja. Ahhoz, hogy a pedál hátrafelé haladjon a sorban a [D] gombot használja.

4. Az [E] gomb segítségével határozza meg, hogy a Regisztrációs Sorrend miképpen viselkedjen ha a sor végére ér (SEQUENCE END).

STOP	A TAB [►] gomb vagy az „előre” pedál megnyomása hatástalan. A sorrend megszakad.
TOP	A sor az elejétől újraindul.
NEXT BANK	A sor automatikusan, a mappában levő, következő Regisztrációs Memória Tár elejére ugrik.

.

5. Programozza be a sorrendet.

Az ablak alsó részén látható számok megegyeznek a panelen levő Regisztrációs Memória [1]-[8] gombokkal. A sorrendet balról jobbra haladva programozza.

Nyomja meg az egyik Regisztrációs Memória [1]-[8] gombot a panelen, és nyomja meg a [6▲▼] (INSERT) gombot, hogy bevigye a számot.

▪ **Szám helyettesítése**
Nyomja meg a a [5▲▼] (REPLACE) gombot, hogy a kurzor poziciónál levő számot a jelenleg kiválasztott Regisztrációs Memória számmal helyetesítse.

▪ **Szám törlése**
Nyomja meg a [7▲▼] (DELETE) gombot, hogy a kurzor poziciónál levő számot törölje.

▪ **Összes szám törlése**
Nyomja meg a a [8▲▼] (CLEAR) gombot, hogy a sor összes számát törölje.

6. Nyomja meg az [F] gombot, hogy a Regisztrációs Sorrend funkciót bekapcsolja.

7. Nyomja meg az [EXIT] gombot, hogy visszatérjen a Fő ablakhoz és ellenőrizze, hogy a Regisztrációs Memória számai programozott sorrend szerint jönnek-e elő.

▪ Használja aTAB [►] gombot, hogy a Regisztrációs Memória számait sorrendben hívja elő, vagy használja aTAB [◄] gombot, hogy a Regisztrációs Memória számait fordított sorrendben hívja elő. A TAB [◄]/[►] gomb csak akkor használható a Regisztrációs Sorrendhez, ha a Fő ablak nyitva van.
▪ Ha a 3. lépésben beállította a pedál működését, akkor használható már a Regisztrációs Memória számok sorban kiválasztására. A pedál a nyitott ablakoktól (kivéve a 3. lépésben lévő ablakot) függetlenül használható a sorrendhez.

⚠
FIGYELEM
A Regisztrációs Sorrend ablak beállításai az ablakból való kilépéskor automatikusan mentődnek a Hangszer memóriájába. Viszont ha kilépés nélkül kikapcsoljuk a Hangszert, a beállítások elvesznek.

Regisztrációs Sorrend Beállításainak Mentése

A Sorrend beállításai, és a Regisztrációs Sorrend viselkedése, mikor a sor végére ér (SEQUENCE END) mind részei a Regisztrációs Memória Tár fájlnak. Az újonnan programozott Regisztrációs Sorrend tárolásához, a jelenlegi Regisztrációs Memória Tár fájlt mentse el.

⚠
FIGYELEM
Tartsa szem előtt, hogy a Regisztrációs Memória Tár váltásánál, a Regisztrációs Sorrend adatai ha nincsenek elmentve, el fognak veszni.

1. Nyomja meg a REGISTRATION MEMORY [REGIST BANK], hogy előhívja a Regisztrációs Tár ablakot.

2. Nyomja meg a gombot, hogy elmentse a Tár fájlt.

Dalok Használata, Alkotása És Szerkesztése

Hivatkozás a Gyors Útmutató oldalakhoz

Gyakorlás az előre beállított Dalokkal. 35.oldal
Dalok visszajátszása és hallgatása gyakorlás előtt oldal
A jobb és bal kezes rész elnémítása a Partitúra megtekintésénél oldal
Gyakorlás az Ismétlődő Visszajátszás funkció használatával oldal
Az előadás felvétele oldal

Énekl a Dal visszajátszással (Karaoke) vagy az előadással oldal
Összekötés mikrofonnal oldal (PSR-3000)
Éneklés a Szöveg ablak használatával oldal
Könnyítő Karaoke funkciók oldal
Könnyítő funkciók az Előadással Együtténekléshez oldal

A Smartmedia kártya használata elött olvassa el a „SmartMedia Kártya Kezelése” fejezetet.

A Floppy Lemezek használata elött olvassa el a „Floppy Lemezek Kezelése” fejezetet.

A kereskedelmi forgalomban lévő dalokra a szerzői jogvédelem vonatkozik a szerzői jog törvények értelmében. Kereskedelmi forgalimban lévő dalok saját használaton kívüli felhasználása tilos.

Kompatibilis Dal Típusok

A PSR-3000/1500 a következő Dal típusokat tudja visszajátszani.

Előre beállított Dalok (PRESET)
A Dal Választás PRESET ablakában szereplő dalok.

Saját Felvett Dalaink.
Vannak dalok, melyeket saját magunk rögzítettünk és mentettünk a USER/CARD/USB ablakba .(Az USB egy külső tár csatlakoztatásánál elérhető, mint például egy floppy lemez meghajtó.)

Kereskedelmi Forgalomban Levő Dal Adatok

A Yamaha weboldalról letöltött Dal Adatok és kereskedelmi forgalomban levő Dal Lemezek elérhetőek az opcionális floppy meghajtó hangszerhez csatlakoztatásával. A PSR-3000/1500 az alábbi jeleket hordozó Dal Lemezekkel (floppy lemezekkel) kompatíbilis:

Dal Lejátszási Műveletek

Ez a szekció a Dal visszajátszáshoz kapcsolódó műveletek és funkciók részletes leírását tartalmazza, melyek nem találhatóak meg a Gyorstalpalóban.

■ Dal elindítása/ leállítása
Nyomja meg a SONG [PLAY/PAUSE] gombot, hogy elindítsa a Dal visszajátszását, és a SONG [STOP] gombot, hogy megállítsa azt. Ezenkívül még több más kényelmes módszer is létezik, hogy elindítsuk illetve leállítsunk egy dalt.

Visszajátszás Indítása

Synchro Start
A billentyűzet játszásával egyidőben elindíthatjuk a visszajátszást. Amíg a visszajátszás le van állítva, egyszerre nyomja le a SONG [STOP] és [PLAY/PAUSE] gombokat.
A Synchro Start funkció leállításához még egyszer egyidőben nyomja le a SONG [STOP] és [PLAY/PAUSE] gombokat.

• Kopogtatás (TAP) funkció
Ez a hasznos funkció lehetővé teszi, hogy a TEMPO [TAP] gomb segítségével lekopogjuk a tempót, és így automatikusan a lekopogott sebességen induljon a dal visszajátszása. Egész egyszerűen kopogtassa (nyomja le/eressze ki) a gombot (négyszer egy 4/4 ütemhez) amíg a hangszer Synchro Start készenléti állapotban van, és a Dal automatikusan a lekopogott tempóban fog elindulni.

• Beúsztatás (FADE IN)
A [FADE IN/OUT] gomb segítségével a Dal visszajátszás kezdetén egyenletes beúsztatást hozhat létre. A Beúsztatás létrehozásához nyomja meg a [FADE IN/OUT] gombot, miközben a visszajátszás szünetel, majd nyomja meg a SONG [PLAY/PAUSE] gombot, hogy elindítsa a visszajátszást.

Visszajátszás Leállítása

• Kiúsztatás (FADE OUT)
A [FADE IN/OUT] gomb segítségével a Dal visszajátszás leállításánál egyenletes kiúsztatást hozhat létre. Nyomja meg a [FADE IN/OUT] gombot a kiúsztatni kívánt frázis kezdeténél.

Beúsztatási/Kiúszatási idő állítása
Beúsztatási/Kiúszatási idők egymástól függetlenül állíthatóak.

1. Hívja elő az operációs ablakot.
[FUNCTION]→[I] UTILITY→ TAB [◀] CONFIG1→[A] FADE IN/OUT/HOLD TIME

2. A [3▲▼]-[5▲▼] gombok segítségével állítsa be Beúsztatási/Kiúszatási paramétereket.

Beúsztatási idő	Meghatározza, hogy a hangerő mennyi idő alatt hangosodik fel (úszik be) vagy megy minimumtól a maximumig.
Kiúsztatási idő	Meghatározza, hogy a hangerő mennyi idő alatt halkul el (úszik ki) vagy megy maximumtól a minimumig.
Kiúsztatás Tartás idő	Meghatározza, hogy a hangerő mennyi ideig marad 0-án a kiúsztatást követően.

■ Dal eleje/ Szünet/ Visszatekerés/ Előretekerés

Dal elejére ugrás
Nyomja meg a SONG [STOP] gombot, függetlenül attól, hogy a Dal éppen le van állítva vagy visszajátszódik.

Dal szüneteltetése
Nyomja meg a SONG [PLAY/PAUSE] gombot a Dal visszajátszás közben. Megint nyomja meg a SONG [PLAY/PAUSE] gombot és a Dal az aktuális poziciótól folytatódik.

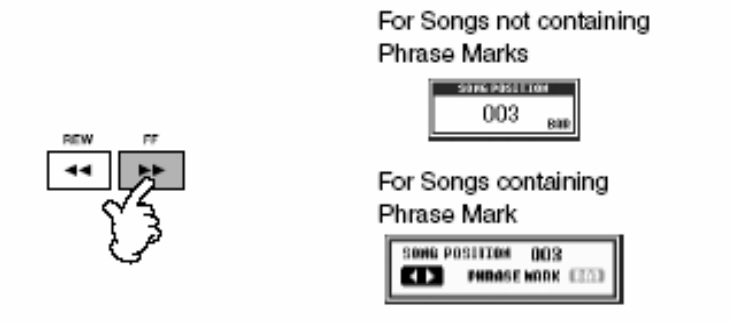
Előre és hátra mozgás (előre és vissza tekerés)

1. A SONG [FF] vagy a SONG [REW] gomb megnyomása automatikusan előhív egy felugró ablakot, amely a Fő ablakban mutatja az aktuális taktus számot (vagy Frázis Jelet).

2. Nyomja meg SONG [FF] vagy a SONG [REW] gomb, hogy előre vagy hátra mozogjon.

Frázis Jel (Phrase Mark):
A Frázis Jel egy előre programozott jelzőpont a Dal adaton belül, ami a Dalon belül bizonyos helyzetet (taktus készletet) határoz meg.

A Frázis Jelet tartalmazó Daloknál, az [FF] VAGY [REW] gombok segítségével navigálhat a Frázis Jelek között a Dalon belül.Ha aDal helyzetét nem frázis jelek szerint szeretné meghatározni, nyomja meg az [E] gombot, és a Dal helyzetét mutató ablakban válassza ki a „Bar-t”.



3. Nyomja meg az [EXIT] gombot, hogy bezárja az aktuális taktus számot (vagy frázis jelet) mutató ablakot.

■ Visszajátszás Ismétlése/ Lánc Visszajátszás

1. Hívja elő az operációs ablakot.
[FUNCTION]→ [B] SONG SETTING

2. Állítsa be a Visszajátszás ismétlésére vonatkozó paramétereket a[H]/[I] gombok segítségével. A használható paraméterek lent láthatók.

Ismétlés Mód	**OFF** Végig játssza a Dalt és utána leáll. **Egyetlen (SINGLE)** Ismételve játssza a kiválasztott Dalt. **Mind (ALL)** Az aktuális Dalt tartalmazó mappa összes számát ismétlődve játssza le. **Véletlenszerű (RANDOM)** Az aktuális Dalt tartalmazó mappa összes számát véletlenszerűen ismétlődve játssza le
Frázis Jel Ismétlés	A frázis jeleket tartalmazó Daloknál, az Ismétlődő Visszajátszást ki vagy be kapcsolhatjuk. Ha be van kapcsolva, a megjelölt Frázis Jel számnak megfelelő rész ismétlődik. A Frázis Jel szám kiválasztásának lépései megegyeznek az „Előre és hátra mozgás” rész 1-2 lépéseivel (lásd fent).

■ A következő visszajátszandó dal sorakoztatása

Miközben egy Dal visszajátszása folyamatban van, a következő dalt felsorakoztathatjuk mögötte. Ez megkönnyíti színpadi előadás közben a következő dal kapcsolódását. A Dal Választás ablakban válassza ki a kívánt Dalt, miközben az előző még szól.
A „NEXT” jelzés jelenik meg a megfelelő Dal jobb felső sarkánál. A beállítás törléséhez nyomja meg a [8▼] CANCEL gombot.

■ Az automata kíséret használata Dal visszajátszásnál

Mikor egyszerre játszunk vissza Dalt és Stílust, a Dal adatok 9-16-os csatornái stílus csatornákkal lesznek helyettesítve – engedve, hogy a Dal automata kíséretét mi magunk játsszuk. Az alábbi lépések szerint próbáljuk a Stílus visszajátszással együtt játszani az akkordokat.

1. Válasszon egy Dalt

2. Válasszon egy Stílust

3. Nyomja meg a STYLE CONTROL [ACMP ON/OFF] gombot, hogy bekapcsolja az automata kíséret funkciót.

4. Nyomja meg a STYLE CONTROL [SYNC START] gombot, hogy a készenléti állapotot aktiválja – engedve, hogy a játék elkezdésével egy időben elinduljon a kíséret is.

5. Nyomja meg a SONG [PLAY/PAUSE] gombot, hogy elindítsa a visszajátszást.

6. A Dallal együtt játssza az akkordokat.

Az akkord név a Fő ablakban van jelezve. Hogy visszatérjen a Fő ablakhoz, nyomja meg a [DIRECT ACCESS], gombot majd pedig az [EXIT] gombot.
Mikor a Dal visszajátszás leáll, vele egy időben a Stílus visszajátszása is leáll.

• Dal és Stílus egy időben történő visszajátszásának Tempója
Ha egy Dalt és Stílust egy időben játszunk vissza, automatikusan a Dalnál beállított tempó érték lesz használva.

Paraméter zárolás
Bizonyos paraméterek zárolhatóak (pl. effekt, osztási pont stb.) és csak a panel vezérlésen keresztül elérhetőek.

Dalok visszajátszása a Gyors Indító funkcióval
Az alapértelmezett beállítások értelmében a Gyors Indító funkció be van kapcsolva. Egyes kereskedelmi forgalomban levő Dal adatokon bizonyos Dal beállítások (például hang választás, hangerő stb,) az első taktusig érvényesek, még az első hang adatai előtt. Amikor a Gyors Indító ON-ra van állítva, a hangszer a Dal összes, nem-hang adatát a lehetséges legnagyobb sebességen olvassa be, majd az első hangnál automatikusan a megfelelő tempóra lassul. Ez lehetővé teszi a visszajátszás gyors megkezdését és minimálisra szűkíti az adatok beolvasásának idejét. Ha a Gyors Indító ON-ra van állítva, a Dal egyenesen az első hangtól fog indulni (ami lehet, hogy a taktus közepén van). Ha egy olyan taktust szeretne az elejétől játszani, ahol az első hang előtt csend van a Gyors Indítót állítsa OFF-ra.

1. Hívja elő az operációs ablakot.
[FUNCTION]→[B] SONG SETTING

2. Nyomja meg a [7▼]/[8▼] (QUICK START) gombokat, hogy kikapcsolja a Gyors Indítót.

Dal adatok automatikus beolvasása SmartMedia kártya behelyezésénél
Beállítható, hogy a hangszer automatikusan előhívja a SmartMedia kártyán levő első Dalt (ha nem egy mappában van), amikor a kártyát behelyezik as leolvasóba. Ugyanez a művelet érvényes minden külső adat tároló egységre.

1. Hívja elő az operációs ablakot.
[FUNCTION]→[I] UTILITY→TAB [◀]/[▶] MEDIA

2. Nyomja meg a [3▲]/[4▲] (SONG AUTO OPEN) gombot, hogy kiválassza az ON-t.

Hang egyensúly és Hang kombináció stb. szabályozás (MIXING CONSOLE)

A Dal keveréssel kapcsolatos paraméterei állíthatóak.Lásd a „Szabályozható tételek a Mixing Console ablakban” részt a88. oldalon. Hívja elő a”SONG CH 1-8” vagy a ’SONG CH 9-16” ablakot a „Hangerő Egyensúly és Hang Kombináció (MIXING CONSOLE)” szekció alap műveletének 3. lépcsőjében. Alább két példát láthatunk.

A Hangerő Egyensúly szabályozása csatornánként

1. Válasszon egy Dalt

2. Nyomja meg a [MIXING CONSOLE] gombot, hogy előhívja a MIXING CONSOLE ablakot.

3. Válassza ki a f[VOL/VOICE] fület a TAB [◄][►] gombok megnyomásával.

4. Többször nyomja meg a [MIXING CONSOLE] gombot, hogy előhívja a „SONG CH 1-8" vagy a „SONG CH 9-16" ablakokat.

5. Nyomja meg a [J] gombot, hogy kiválassza a VOLUME-ot.

6. Az [1▲▼]-[8▲▼] gombokkal szabályozhatja a hangerő egyensúlyt csatornánként.

7. A Dal hangerő beállításait a SETUP Beállítás műveletében mentheti el.
Ne felejtse el a művelet 2. lépésében kijelölni a Voice tételt.

Hangok Változtatása

1-4. A művelet lépései megegyeznek „A Hangerő Egyensúly szabályozása csatornánként" rész lépéseivel.

5. Nyomja meg a [H] gombot, hogy kiválassza a VOICE-t.

6. Az [1▲▼]-[8▲▼] gombokkal hívhatja elő a Hang választó ablakot a csatornához.

7. Az [A]-[J] gombok egyikével választhat Hangot.

8. A Dal megváltoztatott Hang választását a SETUP Beállítás műveletében mentheti el.
Ne felejtse el a művelet 2. lépésében kijelölni a Voice tételt.

A [SONG CH 1-8] /[SONG CH 9-16] ablakokról
A Dal 16 külön csatornából áll. Külön beállítások eszközölhetőek csatornánként a MIXING CONSOLE ablakban. Általában a CH 1 a [TRACK 1] gombhoz van hozzárendelve, a CH 2 a [TRACK 2] gombhoz van hozzárendelve és a CH 3-16 az [EXTRA TRACKS] gombhoz sorrendben.

A GUIDE beállítások mentése a SONG SETTING ablakban.
A Guide beállításokat a Dal adatok részeként lehet elmenteni. A Daloknál, melyekhez Guide beállítások lettek elmentve, a Guide funkciók automatikusan be lesznek kapcsolva és a hozzájuk tartozó beállítások automatikusan előhívódnak ha aDalt kiválasztják.

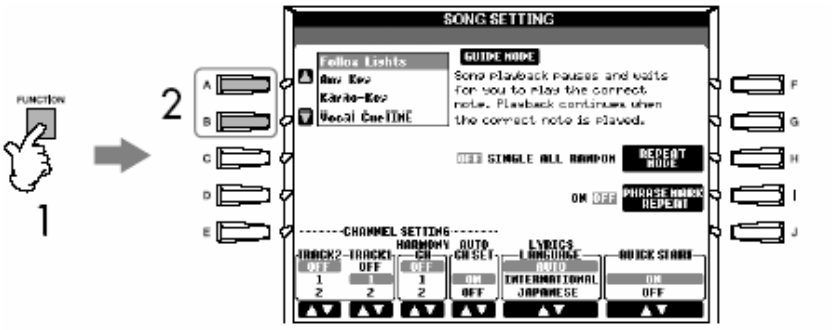
Dalok gyakorlása a Játék Segéd (GUIDE) funkcióval

A Guide funkciók könnyen alkalmazható tanító és gyakorló eszközöket szolgáltatnak, hogy megtanulja tökéletesen kezelni a hangszert. A [SCORE] gomb megnyomásával láthatóvá válik a Dal partitúrája. Mutatva, hogy melyik hangot és mikor kell játszani, a tanulás könnyítésének érdekében. A PSR-3000 olyan hang gyakorló eszközökkel is rendelkezik, melyek automatikusan igazítják a Dal visszajátszás időzítését a hang előadáshoz (ha a csatlakoztatott mikrofonba énekelünk).

A Guide Funkció típusának kiválasztása

1. Hívja elő a beállítási ablakot.
[FUNCTION]→ [B] SONG SETTING

2. Az [A]/[B] gombok használatával válassza ki a megfelelő Guide funkció típust. A következő típusok választhatóak.



3. Válasszon egy Dalt, hívja elő a Partitúra ablakot (a SCORE gomb megnyomásával) és kezdjen el a billentyűzeten játszani.

Előadáshoz billentyűzeten

Fények követése
Amikor ez van kiválasztva, a Dal visszajátszás szünetel, megvárva, hogy a megfelelő hangjegyek legyenek játszva. A helyes hangok esetén a visszajátszás folytatódik. A Fények Követése a Yamaha Clavinova sorozathoz lett kifejlesztve. Ezta funkciót gyakorlásra használják, ahol a Clavinova billentyűzetbe beépített fények jelzik, hogy melyik billentyűt kell lenyomni. Bár a PSR-3000/1500 nem rendelkezik ezekkel a lámpákkal, de ugyanez a funkció használható a Song Score funkcióban kijelzett partitúrában megjelenő jelzéseket követve.

Bármilyen billentyű
Ezzel a funkcióval, egy billentyű (bármelyik billentyű) lenyomásával lejátszhatjuk a Dal dallamát egy időben a ritmussal. A Dal visszajátszás szünetel és vár bármilyen billentyű megnyomására. Egyszerűen nyomjon meg egy billentyűt egy időben a zenével és a visszajátszás folytatódik.

Énekléshez

Karao-Key (Karaoke billentyű)
Ez a funkció lehetővé teszi a Dal visszajátszás időzítésének egy ujjal történő irányítását, miközben énekelünk. Ez hasznos ha a saját előadásunkat kísérjük énekkel. A Dal visszajátszás szünetel és megvárja az énekhangot. Bármilyen billentyű lenyomását követően a visszajátszás folytatódik.

Vocal CueTIME (PSR-3000)
Ez a funkció a megfelelő hangmagasságban éneklést segíti gyakorolni. A Dal visszajátszás szünetel és megvárja az énekhangot. Megfelelő hangmagasság eseténvisszajátszás folytatódik.

A Dal visszajátszás csatornáinak be és kikapcsolása
Egy Dal 16 csatornából áll. Ezek egyenként ki és bekapcsolhatóak. Általában a CH 1 a [TRACK 1] gombhoz van hozzárendelve, a CH 2 a [TRACK 2] gombhoz van hozzárendelve és a CH 3-16 az [EXTRA TRACKS] gombhoz sorrendben.

1. Nyomja meg a [CHANNEL ON/OFF] gombot, hogy előhívja a Song CHANNEL ON/OFF ablakot.
Ha a lent látható ablak nem jelenik meg, nyomja meg a [CHANNEL ON/OFF] gombot megint.

2. Az [1▲▼]-[8▲▼] gombokkal kapcsolhatja ki és be a csatornákat.
Ha csak egy csatornát szeretne visszajátszani (és atöbbit elnémítani) akkor nyomja le és tartsa lenyomva a csatornának megfelelő valamelyik gombot az [1▲▼]-[8▲▼] közül. A szóló visszajátszást ugyanezzel a gombbal szüntetheti meg.

Előadás Felvétele

Előadásunkat felvehetjük és elmenthetjük akár a USER fül ablakba, akár egy külső adat tároló eszközre, mint például a SmartMedia kártya. Több fajta rögzítési típus választható:
A Gyors Felvétel, mellyel gyorsan és egyszerűen vehetünk fel, a Több Sávos Felvétel (Multi Track Recording), amellyel különböző részeket több csatornára vehetünk fel, és végül a Lépcsős Felvétel (Step Recording) ahol egyenként vehetjük fel a hangokat. A felvett Dalok szerkeszthetőek is.

Felvételi Módszerek

Az alábbi módszer használható.

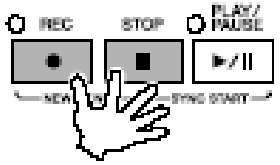
Quick Recording (Gyors Felvétel)	Ez a gyors és egyszerű módszer engedi, hogy gyorsan felvegyük előadásunkat – hasznos például szóló zongora darabok felvételénél. A [TRACK 1 (R)] vagy a [TRACK 2 (L)] gombokhoz és az [EXTRA TRACKS (STYLE)] sávra vehetünk fel, melyek egyszerre használhatóak.
Multi Track Recording (Több Sávos Felvétel)	Lehetővé teszi egy teljes Dal felvételét, különböző hangszer részek beleszámításával, hogy egy teljes zenekari hatás legyen. Egyenként vegyük fel mindegyik hangszer előadását és alkossunk egy teljesen hangszerelt kompozíciót. Saját előadásunkat, egy már létező Dal (előre beállított Dal vagy egy külső tároló egységen, mint például egy SmartMedia kártyán lévő Dal) részeire is felvehetjük.
Step Recording (Lépcsős Felvétel)	Tételenkénti felvétellel lehetővé teszi előadásunk megkomponálását. Ez egy nem-valós idejű, manuális felvételi módszer, amely hasonló a kottaíráshoz. Egyenként lehet hangjegyeket, akkordokat és más tételeket bevinni (valós idejű felvételre nincs szükség).

Felvétel után a Dalok szerkeszthetőek.
Például, bizonyos hangokat egyesével szerkeszthet, vagy a Punch In/Out funkcióval újra rögzíthet bizonyos részeket.

Gyors Felvétel (Quick Recording)

Lehetővé teszi, hogy gyorsan és egyszerűen felvegyük előadásunkat

1. Nyomja meg a SONG [REC] és SONG [STOP] gombokat egy időben.
Egy üres Dal („új Dal”) hívódik elő a felvételhez.



A RIGHT 2 és/vagy aLEFT részek külön sávokra lesznek felvéve.

2. Vigye véghez a kívánt panel beállításokat a billentyűzet előadáshoz.
Alább egy pár beállítási példa látható.

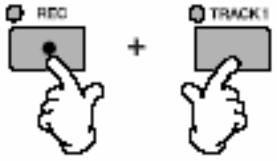
•A RIGHT 2 vagy/és a Bal rész felvétele
A RIGHT 2 vagy/és a Bal billentyű részek legyenek bekapcsolva. Válassza ki a Hangot mindegyik billentyű részhez (RIGHT 2, LEFT (BAL)) a Hang választási ablak előhívásával.

• Felvételi Stílusok

1. Válasszon egy Stílust.
2. Igény szerint állítsa be a tempót a TEMPO [-] [+] gombbal.

• A Regisztrációs Memória panel beállításainak használata
Nyomja meg az egyik REGISTRATION MEMORY [1-8] gombot.

3. A SONG [REC] gombot lenyomva tartva, nyomja meg a felvenni kívánt SONG TRACK gombokat.



• Saját előadás felvétele
Nyomja meg a SONG [TRACK 1] a jobb kezes rész felvételéhez és/vagy a SONG [TRACK 2] gombot a bal kezes rész felvételéhez

A metronóm használata
Az előadás felvétele alatt a metronómot is visszajátszhatjuk. A metronóm hangja nem kerül a felvételre.

A felvétel szüneteltetése és újraindítása
A felvétel szüneteltetéséhez nyomja meg a SONG [PLAY/PAUSE] gombot felvétel közben.
Újraindításhoz kövesse az alábbi lépéseket.
• Ha a [TRACK 1]/[TRACK 2]-re vesz fel, nyomja meg a **SONG [PLAY/PAUSE] gombot.**
•Ha a [EXTRA TRACKS]-re vesz fel, nyomja meg a STYLE CONTROL (SYNC START) gombot, és kezdje el a játékot a billentyűzet akkord szekciójában.

⚠
FIGYELEM
A felvett Dal adatai elvesznek ha mentés nélkül választ másik Dalt vagy ha mentés nélkül kapcsolja ki a Hangszert.
•Stílusok/Multi Pad-ek felvétele
Nyomja meg a SONG [EXTRA TRACKS (STYLE)] gombot

• **Saját előadás és Stílus/Multi Pad egyidejű felvétele**
Nyomja meg a SONG [TRACK 1]/[TRACK 2] gombokat és a SONG [EXTRA TRACKS (STYLE)] gombot.

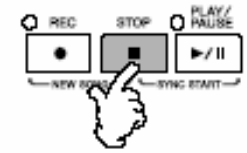
4. Kezdje el a felvételt.
Ez többféleképpen is történhet.

• **Billentyűzet játszásának elkezdése**
Ha a 3. lépésben a SONG [TRACK 1]/[TRACK 2] gombokat választotta, akkor a billentyűzet jobb kezes szekciójában játsszon. Ha a SONG [EXTRA TRACKS (STYLE)] gombot választotta, akkor a billentyűzet bal kezes szekcióját .játssza. A játék megkezdésével automatikusan elindul a felvétel is.

• **Kezdés a SONG [PLAY/PAUSE] gomb megnyomásával**
Ha ezt a felvételt választja, az első hang megszólaltatásáig „üres” adat lesz felvéve. Ez a rövid egy vagy két ütemű pick-up vagy lead-in-el rendelkező daloknál hasznos.

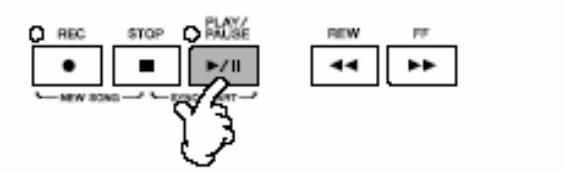
• **Kezdés a STYLE CONTROL [STERT/STOP] gomb megnyomásával**
Ebben az esetben a Stílus ritmus csatornái lesznek visszajátsszva és a felvétel egy időben kezdődik meg.

5. A SONG [STOP] megnyomásával állítsa meg a felvételt.



Ha felvétel befejeződött, egy, a felvett adatok mentésére figyelmeztető üzenet jelenik meg. Az üzenet bezárásához nyomja meg az EXIT gombot. Lásd a 7. lépést az adatmentésre vonatkozó utasításokért.

6. Hallgassa meg az új felvételt. Nyomja meg a SONG [PLAY/PAUSE] gombot, hogy visszajátssza az éppen felvett előadást.

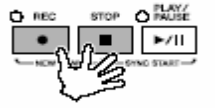


7. Nyomja meg a [SONG SELECT] gombot, hogy a mentéshez előhívja a Dal Választás ablakot, és mentse el az adatokat a Dal Választás ablakba.

Több Sávos Felvétel (Multi Track Recording)

Egy Dal 16 külön csatornából áll. Ezzel a módszerrel, mindegyik csatornára külön, egyesével rögzíthet adatokat. Mind a billentyűzet és a Stílus részek felvehetőek.

1. Egyszerre nyomja meg a SONG [REC] és SONG [STOP] gombokat.
Egy üres Dal („új Dal") hívódik elő a felvételhez.
Válassza ki a Hangokat a billentyűzet rész felvételéhez (RIGHT 1, RIGHT 2 és/vagy LEFT). Válasszon ki, ha szükséges egy Stílust és egy Multi Pad-et is.



Példa

A billentyűzer RIGHT 2 részének felvétele a 2. csatornára

Nyomja meg a PART SELECT [RIGHT 2] gombot, hogy előhívja a Hang Választás ablakot, és válasszon egy Hangot a RIGHt 2 részhez. Szintén ellenőrizze, hogy a PART ON/OFF [RIGHT 2] gomb be van-e kapcsolva

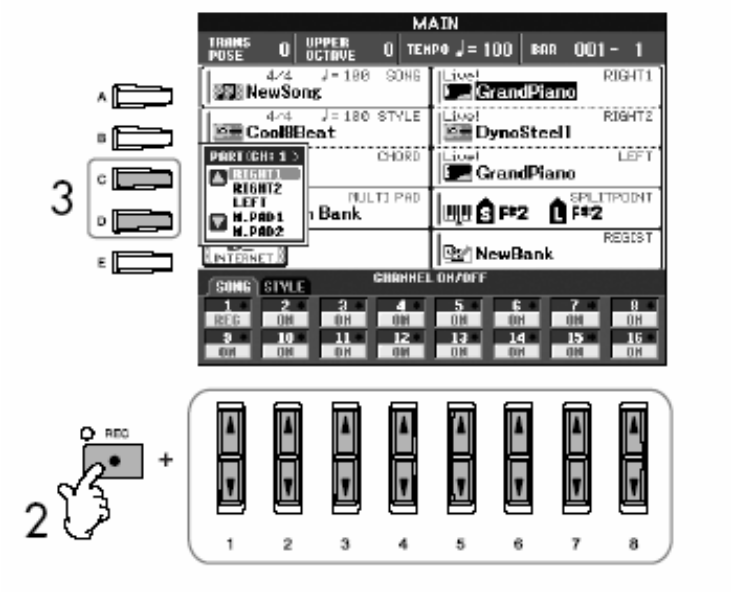
2. Miközben a SONG [REC] gomb lenyomva van, nyomja meg a [1▲▼]-[8▲▼] gombokat, hogy akívánt csatornákat REC-re állítsa.
Általában a billentyűzet részeket az 1-4. csatornákra kellene felvenni, a Multi Pad részeket az 5-8.-ra és a Stílus részeket pedig a 9-16. csatornákra. A csatorna választás törléséhez nyomja meg a SONG [REC] gombot megint.

Miközben lenyomva tartja a SONG [REC] gombot, nyomja meg a [2▲] gombot, hogy a 2. csatornát REC-re állítsa.

Az 5-16. csatornák egy idejű REC-re állítása
Miközben lenyomva tartja a SONG [REC] gombot, nyomja meg a SONG [EXTRA TRACKS] gombot.

MIDI rész választása
• Egyetlen csatorna beállítása MIDI-re
A bármelyik 1-16. MIDI csatornán bejövő összes adat felvételre kerül. Ha egy külső MIDI billentyűzete vagy irányítót használunk a felvételhez, ez lehetővé teszi a felvételt anélkül, hogy a külső műszeren be kelljen állítani a MIDI átvivő csatornát.
• Több csatorna beállítása MIDI-re
Ha egy külső MIDI billentyűzete vagy irányítót használunk a felvételhez, ez csak a beállított MIDI csatornán keresztül vesz fel adatot, ami azt jelent, hogy a külső berendezést ugyanarra a csatornára kell állítani.

Mindegyik csatorna ugyanabban a tempóban való felvétele
Használja a metronóm funkciót, hogy mindegyik csatornát ugyanabban a tempóban vegyen fel. Ne felejtse el, hogy a metronóm hangja nem kerül felvételre.

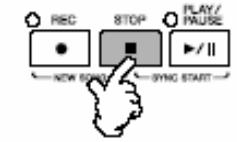


3. Használja a [C]/[D] gombokat, hogy kiválassza a csatorna felvenni kívánt részét.
Ez meghatározza, hogy melyik rész – billentyűzet vagy Stílus (Rhythm ½, basszus stb.) vagy Multi Pad – lesz felvéve a 2. lépésben kiválasztott csatornára. Az alapértelmezett csatorna/ rész felosztás „A Csatornákról” részben található.

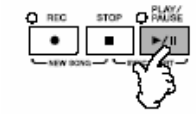
Nyomja meg a [D] gombot, hogy kiválassza a RIGHT 2-t.

4. Kezdje el a felvételt.
Az elkezdés módszere ugyanaz mint a Gyors Felvétel 4. lépése.

5. Nyomja meg a SONG [STOP] gombot, hogy leállítsa a felvételt.



6. Hallgassa meg az új felvételt. Nyomja meg a SONG [PLAY/PAUSE] gombot, hogy visszajátssza az éppen felvett előadást.



7. Egy másik csatorna felvételéhez ismételje meg a 2-6. lépéseket.

8. Nyomja meg a [SONG SELECT] gombot, hogy előhívja a Dal Választó ablakot, hogy elmentse az adatokat, és mentse el az adatokat a Dal Választó ablakba.

A Dal csatornákról
Az alapértelmezett (default) csatorna/rész felosztás alul látható.

Channels	Default Parts	
1		Keyboard Parts
2		
3		
4	RIGHT1	
5	M.Pad1	
6	M.Pad2	
7	M.Pad3	
8	M.Pad4	

Channels	Keyboard parts	
9	RHYTHM1	Style parts
10	RHYTHM2	
11	BASS	
12	CHORD1	
13	CHORD2	
14	PAD	
15	PHRASE1	
16	PHRASE2	

A billentyűzet részek (keyboard parts)
Három billentyűzet rész létezik: a RIGHT 1, a RIGHT 2 és a LEFT. Alapértelmezésben a RIGHT 1 rész van az 1-4. csatornákhoz hozzárendelve. Általában a billentyűzet részeket az 1-4. csatornákra kell felvenni.

A Stílus részek (style parts)
Alapértelmezésben a Stílus részek mindegyike a 9-14. csatornákhoz van hozzárendelve. Általában a Stílus részeket az 9-16. csatornákra kell felvenni.

Ritmus (RHYTHM): Ez a Stílus alap része, magába foglalja a dob és perkusszív ritmus mintákat. Általában az egyik dob minta van felhasználva.

Basszus (BASS): A Basszus rész különféle, a Stílushoz hozzáillő hangszer hangokat használ.

Akkord (CHORD): Ez a ritmikus akkord támogatás, melyet általában zongora vagy gitár Hangokkal használnak.

Pad: Ezt a részt olyan kitartott hangszerekhez használják, mint a húros hangszerek, orgona, kórus stb.

Frázis (PHRASE): Ezt a részt hangsúlyosabb fúvós részekhez, arpeggiált akkordokhoz és más extrákhoz használják amik a kiséretet érdekesebbé teszik.

A Multi Pad-ok
Alapértelmezésben a Multi Pad-ek mindegyike a 5-8. csatornákhoz van hozzárendelve a fent látható módon.

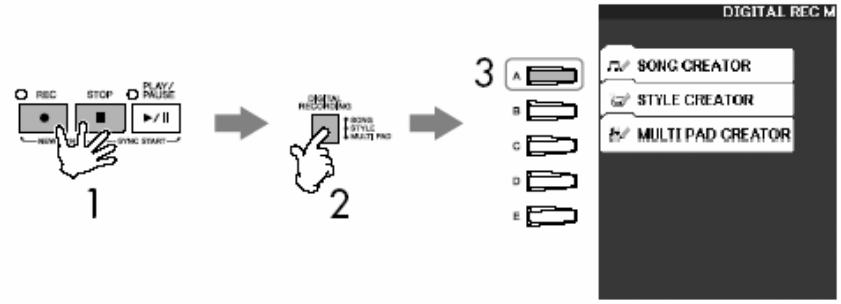
⚠
FIGYELEM
A felvett Dal adatai elvesznek ha mentés nélkül választ másik Dalt vagy ha mentés nélkül kapcsolja ki a Hangszert.

Felvétel Lépésenként (Step Recording)

Lehetővé teszi, hogy szabályos zene adatokat vegyen fel, mint például dallamokat és akkordokat.

A lépésenkénti felvétel alapműveletei

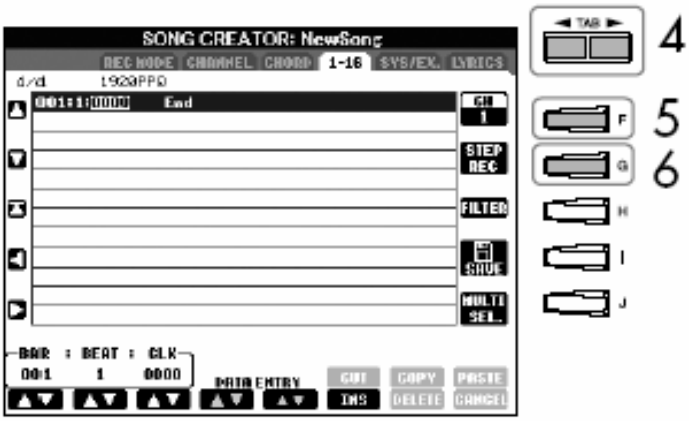
1. Nyomja meg a SONG [REC] és SONG [STOP] gombokat egy időben.
Egy üres Dal („új Dal”) hívódik elő a felvételhez.



2. Nyomja meg a [DIGITAL RECORDING] gombot.

3. Nyomja meg az [A] gombot, hogy előhívja a Dal felvételéhez/ szerkesztéséhez a Dal Alkotó ablakot.

4. Válassza ki a megfelelő fület a TAB [◄][►] gombokkal.
Dallamok felvételéhez válassza az [1-16] füleket.
Akkordok felvételéhez válassza a [CHORD] fület.



5. Ha a 4. lépésben az „1-16.” Fület választotta, nyomja meg az [F] gombot, hogy kiválassza a csatornát a felvételhez.

6. Nyomja meg a [G] gombot, hogy előhívja a STEP RECORD ablakot.

7. Kezdje el a lépésenkénti felvételt.
Dallamok felvétele
Akkordok felvétele

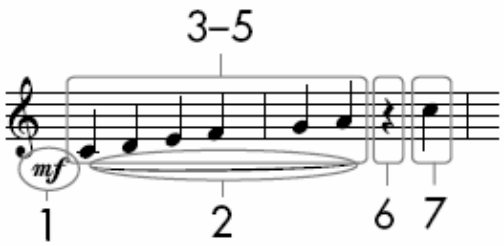
Dallamok felvétele

Ez a szekció elmagyarázza hogyan tudunk lépésenként felvenni, három partitúra példa segítségével.

Mivel a hangszeren kijelzett partitúra a felvett MIDI adatokból van generálva, ezért nem biztos hogy megegyezik az itt láthatóval

1. példa

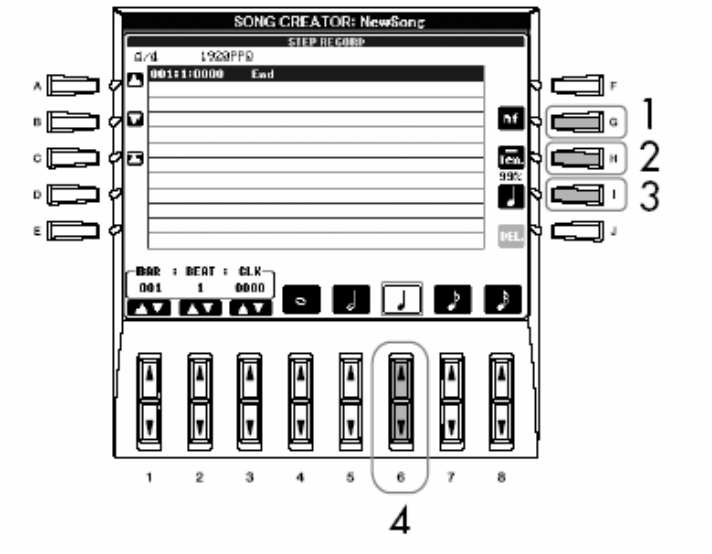
Az itt leírt magyarázat „A Lépésenkénti felvétel alap műveletei” rész 7. lépésére vonatkozik.



* The numbers shown in the notation correspond to the following operation step numbers.

A STEP RECORD ablak előhívása után válassza ki a Hangot a felvételhez.

1. **Nyomja meg a [G] gombot, hogy kiválassza az „mf”-t.**



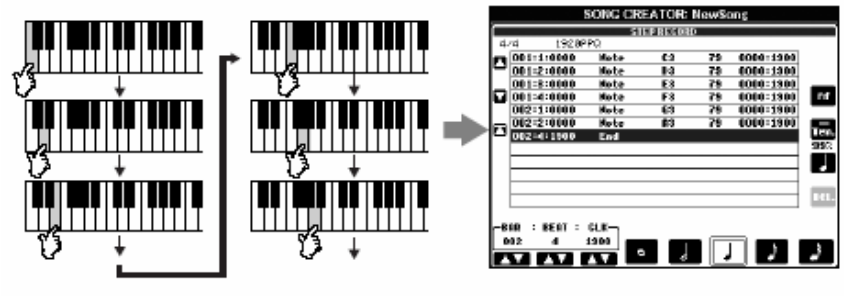
2.. **Nyomja meg a [H] gombot, hogy kiválassza a „Tenuto-t”.**

3. **Nyomja meg az [I] gombot, hogy kiválassza a „normal” hangjegy típust.**

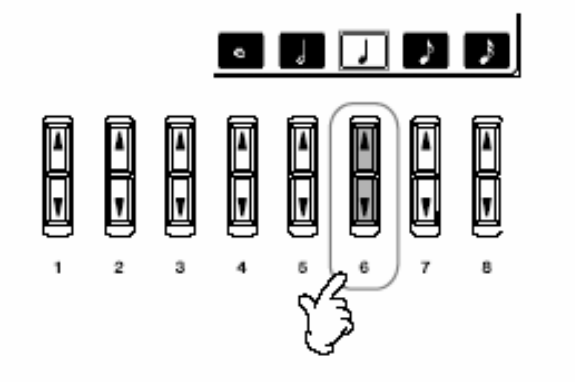
4. **Nyomja meg a [6 ▲▼] gombot, hogy kiválassza a negyed hang hosszúságot.**

.

5. **Játssza sorrendben a C3, D3, E3, F3 és A3 billentyűket a partitúra példa szerint.**

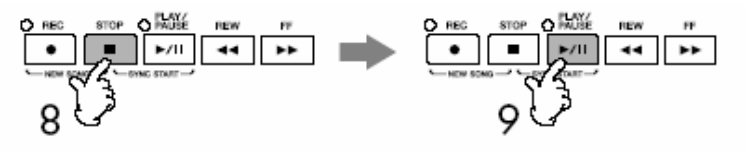


6. Nyomja meg a [6 ▲▼] gombot, hogy bevigyen egy negyed hang szünetet.
A Szünet beviteléhez használja a [4 ▲▼]-[8 ▲▼] gombokat. (Először nyomja be egyszer, hogy kiválassza a szünet értéket, majd még egyszer, hogy ezt bevigye).



7. Játssza a C4 billentyűt.

8. Nyomja meg a SONG [STOP] gombot, hogy a kurzort visszavigye a Dal elejére.



9. Nyomja meg a SONG [PLAY/PAUSE] gombot, hogy meghallgassa az újonnan bevitt hangokat.

10. Nyomja meg az [EXIT] gombot, hogy kilépjen a STEP RECORD ablakból.
A már felvett Dalokat hasonló módon tudja szerkeszteni.

11. Nyomja meg a [SONG SELECT] gombot, hogy előhívja a Dal Választó ablakot, hogy elmentse az adatokat, és mentse el az adatokat a Dal Választó ablakba.

⚠
FIGYELEM
A felvett Dal adatai elvesznek ha mentés nélkül választ másik Dalt vagy ha mentés nélkül kapcsolja ki a Hangszert.

A hangosságról (velocity)
A hangosságot az határozza meg, hogy a billentyű milyen erősen van lenyomva. Minél erősebben játsszunk annál erősebb a velocity érték és annál hangosabb a hang. A Velocity értéket 1 és 127 között lehet meghatározni. Minél magasabb az érték, annál hangosabb lesz a hang.

Adatok törlése
A hibásan bevitt hangok törölhetőek.

1. Használja az [A]/[B] gombokat a STEP RECORD ablakban, hogy kiválassza a törölni kívánt adatokat.
2. Nyomja meg a [J] (DELETE) gombot, hogy törölje a választott adatokat.

A Step Record ablakban, a [G] [H] [I] gombokkal kiválasztható tételekről

[G] gomb…….. Meghatározza a bevinni kívánt Hang hangosságát (Velocity)

Items	Velocity to be recorded
Kbd.Vel	Actual velocity you play the keyboard with
fff	127
ff	111
f	95
mf	79
mp	63
p	47
pp	31
ppp	15

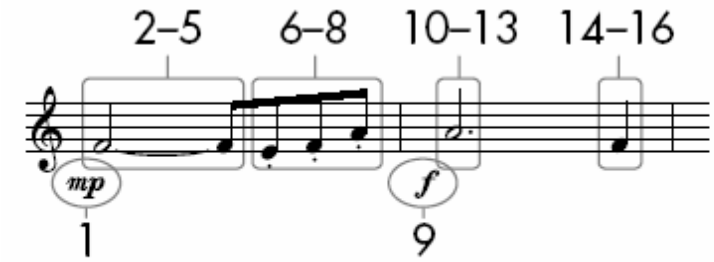
[H] gomb…… Meghatározza a bevinni kívánt Hang hosszát (gate time).

Items	Gate time to be recorded
Normal	80%
Tenuto	99%
Staccato	40%
Staccatissimo	20%
Manual	The gate time (note length) can be set to any desired percentage by using the [DATA ENTRY] dial.

[I] gomb…… Meghatározza a bevinni kívánt Hang típusát..A gomb lenyomása hang választót váltogatja (az ablak alján) három alap érték között: normál, pontozott és triola.

2. példa

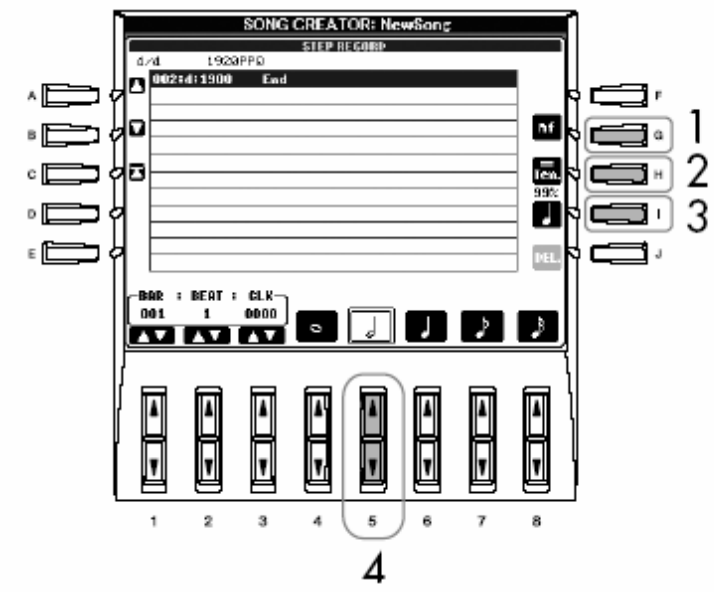
Az itt leírt magyarázat „A Lépésenkénti felvétel alap műveletei” rész 7. lépésére vonatkozik.



* The numbers shown in the sheet correspond to the following operation step numbers.

Ebben a példában tartsuk észben, hogy az egyik lépésnél a művelet végrehajtása közben egy billentyűt lenyomva kell tartani.
A STEP RECORD ablak előhívása után válassza ki a Hangot a felvételhez.

1. Nyomja meg a [G] gombot, hogy kiválassza az „mp”-t.



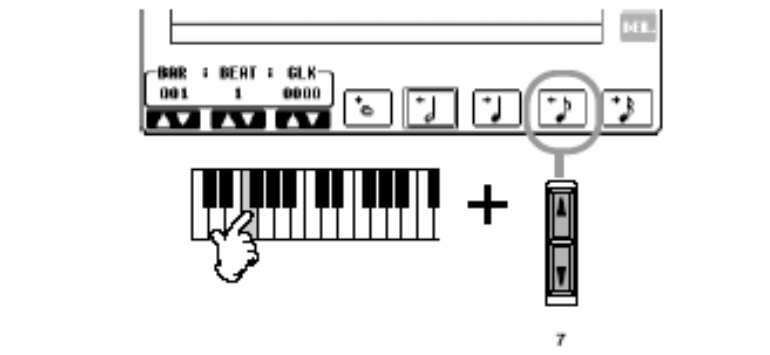
2. Nyomja meg a [H] gombot, hogy kiválassza a „Tenuto-t”.

3. Nyomja meg az [I] gombot, hogy kiválassza a „normal” hangjegy típust.

A [G] [H] [I] gombokkal kiválasztható tételekről a 149. oldalon talál leírást.

4. **Nyomja meg a [5 ▲▼] gombot, hogy kiválassza a fél hang hosszúságot.**

5. **A billentyűzeten az F3 gomb lenyomva tartása közben nyomja meg a [7 ▲▼] gombot.**



6. **Az F3 gomb elengedése után, nyomja meg a [H] gombot, hogy kiválassza a „Staccato”-t.**

7. **Nyomja meg a [7 ▲▼] gombot, hogy kiválassza a nyolcad hang hosszúságot**

8. **Játssza sorrendben az E3, F3 és A3 billentyűket a partitúra példa szerint.**

9. **Nyomja meg a [G] gombot, hogy kiválassza az „f”-t**

10. **Nyomja meg a [H] gombot, hogy kiválassza a „Tenuto-t”.**

11. **Nyomja meg a [I] gombot, hogy kiválassza a „pontozottat”.**

12. **Nyomja meg a [5 ▲▼] gombot, hogy kiválassza a pontozott fél-hang hosszúságot.**

13. **Játssza a A3 billentyűt a példában leírt módon.**

14. **Nyomja meg az [I] gombot, hogy kiválassza a „normal” hangjegy típust.**

15. Nyomja meg a [6 ▲▼] gombot, hogy kiválassza a negyed hang hosszúságot.

16. Játssza a F3 billentyűt a példában leírt módon.

17. Nyomja meg a SONG [STOP] gombot, hogy a kurzort visszavigye a Dal elejére.

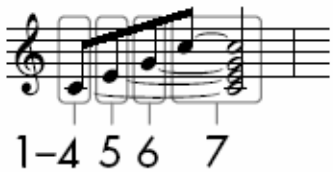
18. Nyomja meg a SONG [PLAY/PAUSE] gombot, hogy meghallgassa az újonnan bevitt hangokat.

19. Nyomja meg az [EXIT] gombot, hogy kilépjen a STEP RECORD ablakból.
A felvett Dalokat igény szerint szerkesztheti.

20. Nyomja meg a [SONG SELECT] gombot, hogy előhívja a Dal Választó ablakot, hogy elmentse az adatokat, és mentse el az adatokat a Dal Választó ablakba.

3. példa

Az itt leírt magyarázat „A Lépésenkénti felvétel alap műveletei” rész 7. lépésére vonatkozik.

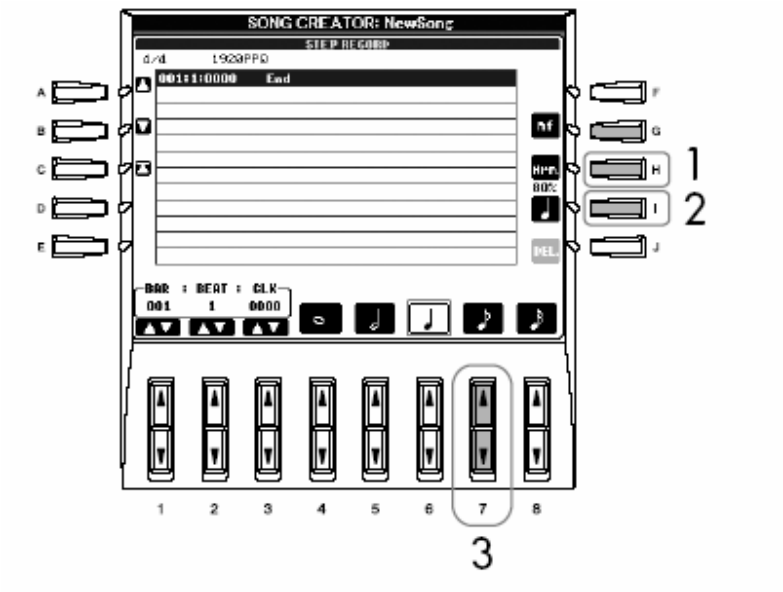


* The numbers shown in the sheet correspond to the following operation step numbers.

Ebben a példában tartsuk észben, hogy az egyik lépésnél a művelet végrehajtása közben egy billentyűt lenyomva kell tartani.
A STEP RECORD ablak előhívása után válassza ki a Hangot a felvételhez.

⚠
FIGYELEM
A felvett Dal adatai elvesznek ha mentés nélkül választ másik Dalt vagy ha mentés nélkül kapcsolja ki a Hangszert.

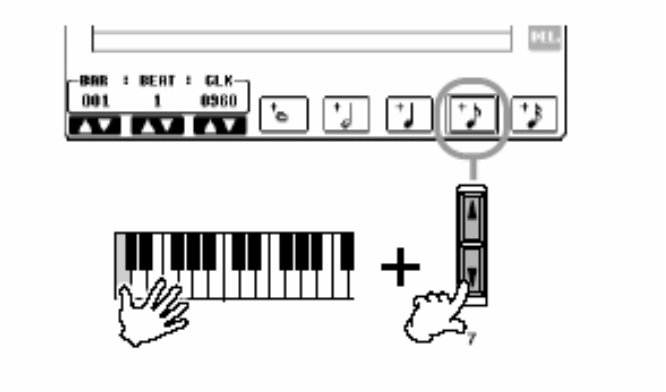
1. Nyomja meg a [H] gombot, hogy kiválassza az „Normal”-t.



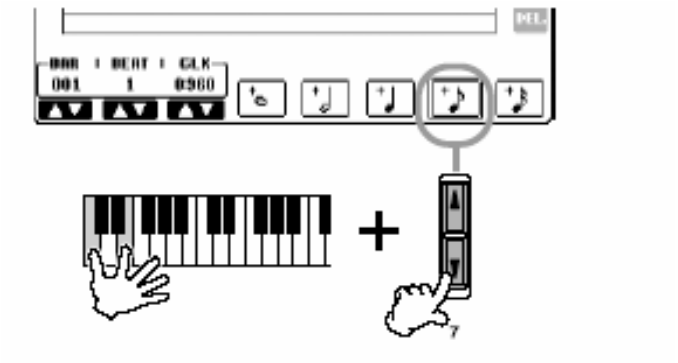
2. Nyomja meg az [I] gombot, hogy kiválassza a „normal” hangjegy típust.

3. Nyomja meg a [7 ▲▼] gombot, hogy kiválassza a nyolcad hosszúságot.

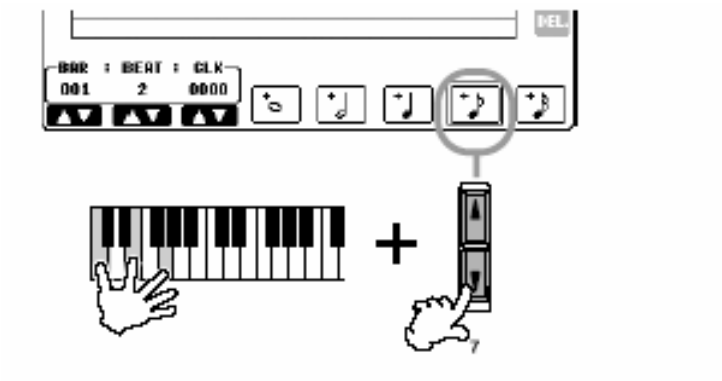
4. A billentyűzeten az C3 gomb lenyomva tartása közben nyomja meg a [7 ▲▼] gombot.
Még ne engedje el a C3 billentyűt. Tartsa lenyomva miközben végrehajtja a következő lépéseket.



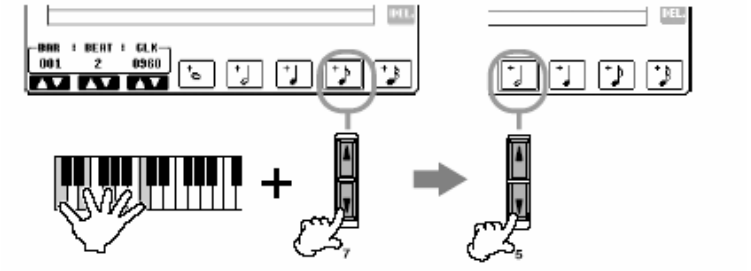
5. A C3 és E3 billentyűk lenyomva tartása közben nyomja meg a [7 ▲▼] gombot.
Még ne engedje el a C3 és E3 billentyűket. Tartsa lenyomva miközben végrehajtja a következő lépéseket.



6. A C3, E3 és G3 billentyűk lenyomva tartása közben nyomja meg a [7 ▲▼] gombot.
Még ne engedje el a C3, E3 és G3 billentyűket. Tartsa lenyomva miközben végrehajtja a következő lépéseket.



7. A C3, E3, G3 és C4 billentyűk lenyomva tartása közben nyomja meg a [7 ▲▼] gombot és utána egyből a [5 ▲▼] gombot.
Miután megnyomta a [5 ▲▼] gombot, engedje el a billentyűket.



8. Nyomja meg a SONG [STOP] gombot, hogy a kurzort visszavigye a Dal elejére.

9. Nyomja meg a SONG [PLAY/PAUSE] gombot, hogy meghallgassa az újonnan bevitt hangokat.

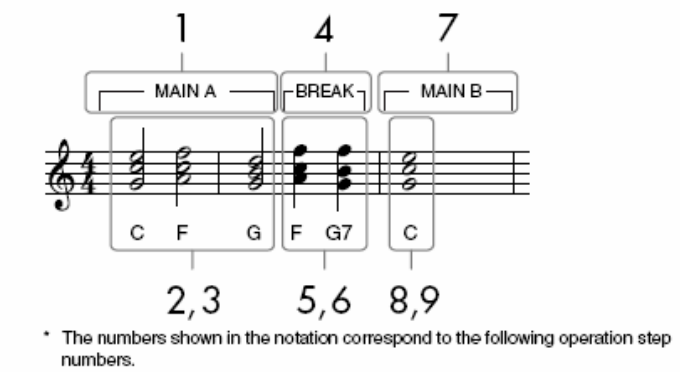
10. Nyomja meg az [EXIT] gombot, hogy kilépjen a STEP RECORD ablakból.
A felvett Dalokat igény szerint szerkesztheti.

11. Nyomja meg a [I] [SAVE] gombot, hogy előhívja a Dal Választó ablakot, hogy elmentse az adatokat, és mentse el az adatokat a Dal Választó ablakba.

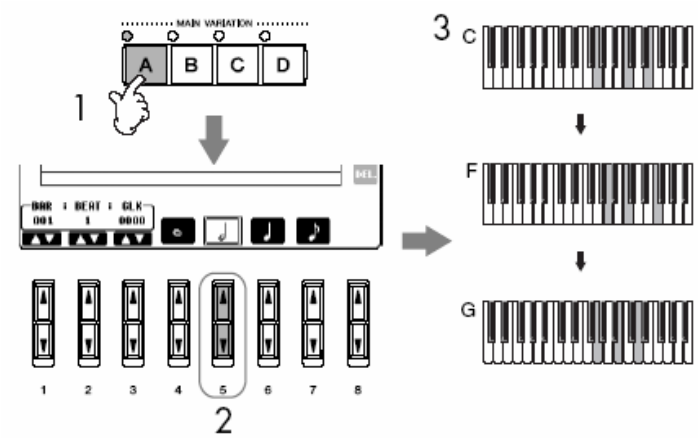
⚠
FIGYELEM
A felvett Dal adatai elvesznek ha mentés nélkül választ másik Dalt vagy ha mentés nélkül kapcsolja ki a Hangszert.

Akkordok felvétele

Az akkordok és Szekciók (Intro, Fő, Vég stb.) egyenként felvehetőek precít időzítéssel. A következő utasítások megmutatják hogyan használható a Lépésenkénti Felvétel funkció az akkord váltások felvételére.
Az itt leírt magyarázat „A Lépésenkénti felvétel alap műveletei” rész 7. lépésére vonatkozik.



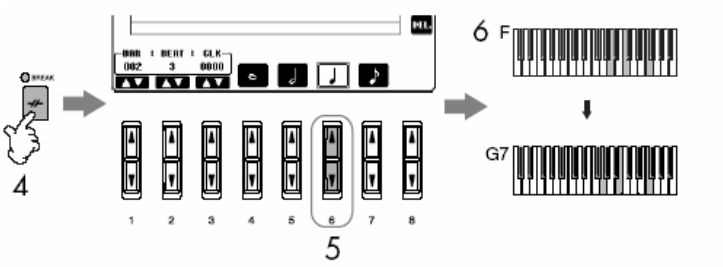
1. Ellenőrizze, hogy a STYLE CONTROL [AUTO FILL IN] gomb OFF-ra van állítva, majd nyomja meg a STYLE CONTROL [MAIN VARIATION A] gombot.



2. **Nyomja meg a [5 ▲▼] gombot, hogy kiválassza a fél hang hosszúságot**

3. **Játssza a C, F és G akkordokat a billentyűzet akkord szekciójában.**

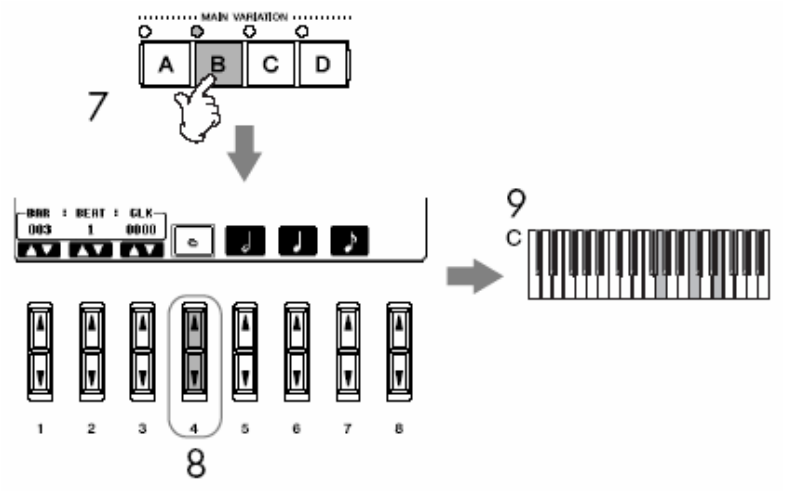
4. **Nyomja meg a STYLE CONTROL [BREAK] gombot.**



5. **Nyomja meg a [6 ▲▼] gombot, hogy kiválassza a negyed-hang hosszúságot**

6. **Játssza az F és G7 akkordokat a billentyűzet akkord szekciójában.**

7. **Nyomja meg a STYLE CONTROL [MAIN VARIATION B] gombot.**



⚠

FIGYELEM
A felvett Dal adatai elvesznek ha mentés nélkül választ másik Dalt vagy ha mentés nélkül kapcsolja ki a Hangszert

Adatok törlése
A véletlenül vagy hibásan bevitt adatok törölhetőek.

Kitöltők (fill-in) bevitele
Állítsa a STYLE CONTROL [AUTO FILL IN] gombot ON-ra és egyszerűen nyomja meg a STYLE CONTROL [MAIN VARIATION (A,B,C,D)] gombok egyikét.(A megfelelő fill in szekció elindul majd automatikusan a választott [MAIN VARIATION (A,B,C,D)] minta visszajátszására ugrik.

8. Nyomja meg a [4 ▲▼] gombot, hogy kiválassza Az egész hang hosszúságot.

9. Játssza a C akkordot a billentyűzet akkord szekciójában.

10. Nyomja meg a SONG [STOP] gombot, hogy a kurzort visszavigye a Dal elejére.

11. Nyomja meg a SONG [PLAY/PAUSE] gombot, hogy meghallgassa az újonnan bevitt hangokat.

12. . Nyomja meg az [EXIT] gombot, hogy kilépjen a STEP RECORD ablakból.
A felvett Dalokat hasonló módon szerkesztheti.

13. Nyomja meg az [F] [EXPAND] gombot, hogy az akkord váltás adatokat Dal adattá alakítsa.

14. Nyomja meg a [I] (SAVE) gombot, hogy előhívja a Dal Választó ablakot, hogy elmentse az adatokat, majd mentse el az adatokat a Dal Választó ablakba.

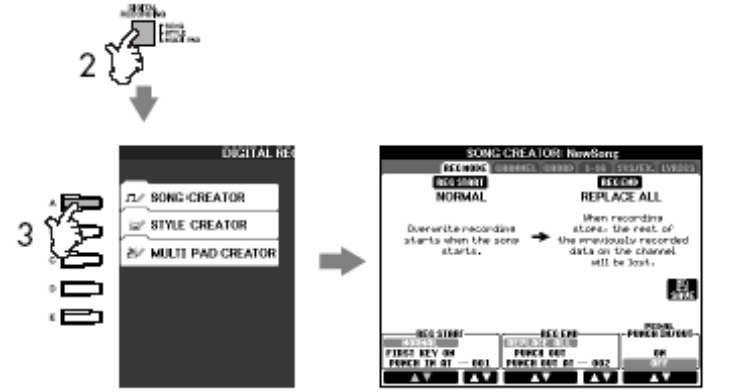
Felvett Dalok szerkesztése

A felvett Dalok szerkeszthetőek, függetlenül attól, hogy milyen felvételi módszerrel – Gyors Felvétel, Több Sávos Felvétel vagy Lépésenkénti Felvétel - lettek rögzítve..

Alap szerkesztési folyamat

1. Válasszon egy szerkeszteni kívánt Dalt.

2. Nyomja meg a [DIGITAL RECORDING] gombot.



3. Nyomja meg az [A] gombot, hogy előhívja a Dal Alkotó (Song Creator) ablakot, hogy felvegyen vagy szerkesszen Dalokat.

4. Válassza ki a megfelelő fület a TAB [◄][►] gombbal és szerkessze a Dalt.

• Bizonyos szekció újra felvétele
----Be/Ki Ütés
Engedi a Dal bizonyos részének újra felvételét.

• Csatorna események szerkesztése (CHANNEL)
Engedi, a csatorna események szerkesztését. Például csatornánként törölhetünk ki adatokat vagy transzponálhatunk hangokat.

• Hang vagy Akkord események szerkesztése (CHORD, 1-16)
Engedi a felvett Dalok vagy akkordok változtatását vagy törlését.
• Szöveg szerkesztése (LYRICS)
Engedi a Dal nevének vagy szöveg események változtatását.

Meghatározott szekció újra felvétele -- Be/Ki Ütés (PUNCH IN/OUT)

Egy már felvett Dal meghatározott szekciójának újra felvételénél használja a Be/Ki Ütés funkciót. Ezzel a módszerrel csak a be és ki ütési pontok között levő adat lesz az újonnan felvett adattal felülírva. Tartsuk észben, hogy bár a Be/Ki Ütés időzítés beállítása alatt hallhatóak a be és kiütési ponton kívül eső hangok is, de ezek nem lesznek letörölve.A Be és Kiütési pontok még az automata művelet előtt számok függvényében meghatározhatóak, vagy manuálisan is elvégezhető a felvételakár egy Láb Pedál, akár a billentyűzet használatával.
Az itt leírt magyarázat az „Alap Szerkesztési Műveletek” rész 4. lépésében levő REC MODE ablakra vonatkoznak.

1. A [1▲▼]-[6▲▼] gombok segítségével határozza meg a felvétel beállításait. (lásd lent).

2. A SONG [REC] gomb lenyomva tartása közben nyomja meg a megfelelő sáv gombját.

⚠
FIGYELEM
A felvett Dal adatai elvesznek ha mentés nélkül választ másik Dalt vagy ha mentés nélkül kapcsolja ki a Hangszert

3. A visszajátszás indításához nyomja meg a SONG [PLAY/PAUSE] gombot. Kezdje el a játékot a billentyűzeten a Beütési Pontnál és állítsa le a felvételt a Kiütési Pontnál.

4. Nyomja meg a [I] (SAVE) gombot, hogy előhívja a Dal Választó ablakot, hogy elmentse az adatokat, majd mentse el az adatokat a Dal Választó ablakba.

■ **Beütési (PUNCH IN) beállítások**

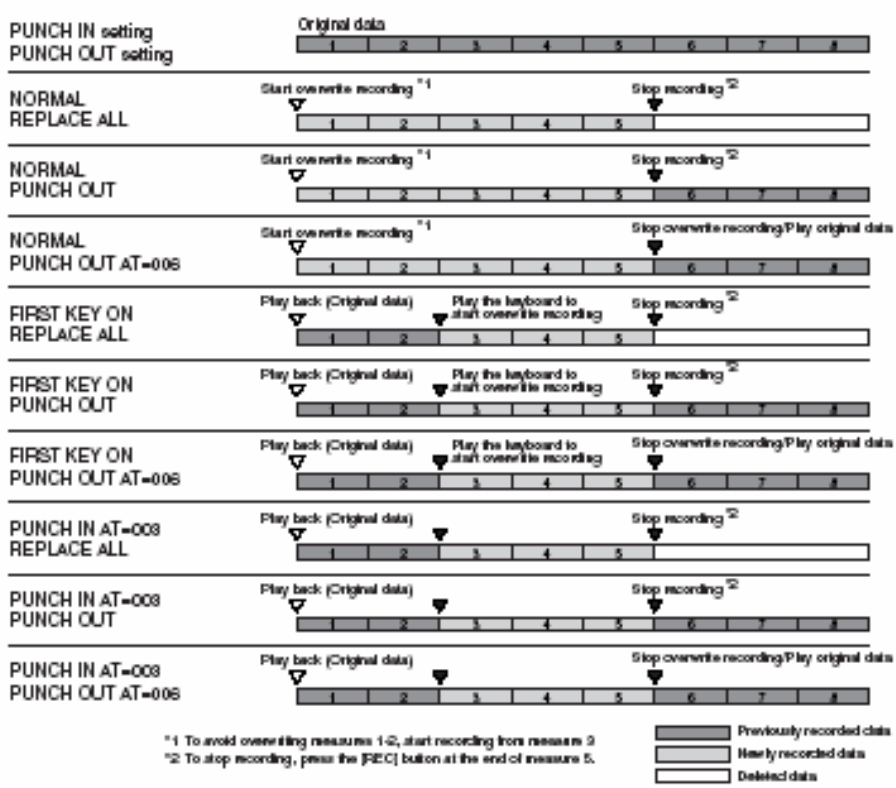
Normál (NORMAL)	A felülíró felvétel akkor kezdődik mikor megnyomjuk a SONG [PLAY/PAUSE] gombot vagy amikor Synchro Start módban kezdünk el a billentyűzeten játszani.
Első Billentyűnél Be (FIRST KEY ON)	A Dal normálisan játszódik vissza, majd a billentyűzet lenyomásánál elkezdi a felülírásos felvételt.
Beütési Hely (PUNCH IN AT)	A Dal normálisan játszódik vissza égészen a kijelölt Beütési Pont kezdetéig, majd onnantól elkezdi a felülírásos felvételt. A Beütési taktust a [3 ▲▼] gombbal állíthatja be.

■ **Kiütési (PUNCH OUT) beállítások**

Mindent Helyettesít (REPLACE ALL)	Minden adatot töröl azután a pont után ahol a felvétel leállt.
Kiütés (PUNCH OUT)	A pont ahol a a felvétel megállt lesz a Kiütési Pont. Ez a beállítás megőriz minden adatot ami ezután a pont után jön.
Kiütési Hely (PUNCH OUT AT)	A tényleges felülírásos felvétel a meghatározott (a megfelelő ablak gombbal beállított) Kiütési Pontig folytatódik, ahol a felvétel leáll és a normál visszajátszás folytatódik. Ez a beállítás megőriz minden adatot ami ezután a pont után jön. A Kiütési taktust a [6 ▲▼] gombbal állíthatja be

Példák újra felvételre a Ki és Beütéses beállítások használatával

Ez a hangszer több lehetőséget is nyújt, hogy használja a Be és Kiütés funkciót. A lent látható illusztráció több esetet is mutat ahol egy 8 taktusos frázison belül választott taktusokat vesz fel újra.



■ **Pedál Ki és Beütés beállítások**

Amikor ez ON-ra van kapcsolva, a Láb Pedál 2-vel is irányíthatóak a ki és beütési pontok. Dal visszajátszása közben a Pedál lenyomása (és lenyomva tartása) egyből aktiválja a Beütéses felvételt, míg a Pedál felengedése kikapcsolja a felvételt. A Pedált annyiszor lehet felvétel közben lenyomni ahányszor a be és kiütéses felülírásos felvételt elindítani vagy megállítani szükséges. Tratsuk észben, hogy a Láb Pedál 2 jelenlegi funkciója megszűnik, ha a Pedal Punch In/Out funkció ON-ra van állítva.

Csatorna események szerkesztése

Az itt leírt magyarázat az „Alap Szerkesztési Műveletek” rész 4. lépésében levő CHANNEL ablakra vonatkoznak.

1. A [A]/[B] gombok segítségével válassza ki az Szerkesztő (EDIT) menüt.

2. Használja a [1▲▼]-[8▲▼] gombokat, hogy szerkessze az adatokat.

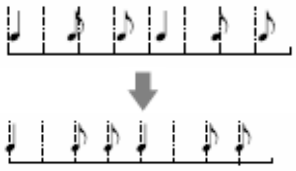
3. Nyomja meg a [D] EXECUTE gombot, hogy végrehajtsa a műveletet a jelenlegi ablakban.
A művelet befejeztével (a SETUP ablakot kivételéve) ez a gomb UNDO-ra változik, engedve az eredeti adatok visszaállítását, ha az eredmény nem kielégítő. Az UNDO funkciónak csak egy szintje van, csak a legutolsó műveletet lehet visszafordítani.

4. Nyomja meg a [I] (SAVE) gombot, hogy előhívja a Dal Választó ablakot, hogy elmentse az adatokat, majd mentse el az adatokat a Dal Választó ablakba.

■ Kvantálás (QUANTIZE) menü
A Kvantál funkció lehetővé teszi, hogy az egy csatornán belül levő hangokat sorba állítsa. Például, ha az alul látott zenei frázist veszi fel, nem biztos, hogy teljesen precízen fogja játszani és lehetséges, hogy az előadás kicsit előrébb vagy hátrébb volt a tökéletes időzítéstől. A Kvantál funkció segítségével ez kényelmesen helyrehozható.

Csatorna Meghatározza, hogy melyik csatornába lesznek a Dalok kvantálva

Méret Kiválasztja a kvantál méretet (felbontást). Optimális eredmény érdekében a Kvantál méretet a csatorna legkisebb hang értékéhez kell állítani. Például ha a nyolcad hangok a legkisebbek a csatornában, a Kvantál méretnek a nyolcadnak kell lennie.



Nyolcad hang kvantálás után

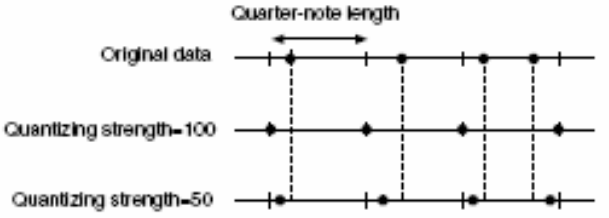
Beállítások

Negyed hang	Nyolcad hang	Tizenhatod hang	Harmincketted hang	Tizenhatod hang+nyolcad triola*
Negyed hang triola	Nyolcad hang triola	Tizenhatod hang triola	Harmincketted hang triola*	Tizenhatod hang+ tizenhatod triola*

A három csillaggal (*) jelölt kvantál beállítás rendkívül hasznos, hiszen engedik, hogy két különböző hang értéket kvantáljunk egyszerre. Például ha az egyenes nyolcad hangok és a nyolcad triolák egy csatornában vannak, és kvantáljuk az egyenes nyolcadokat, a csatorna összes hangja egyenes nyolcadra lesz kvantálva ami megszünteti az összes triolát.Viszont ezzel a dupla beállítássa, mind az egyenes mind a triola hangok helyesen lesznek kvantálva

⚠
FIGYELEM
A felvett Dal adatai elvesznek ha mentés nélkül választ másik Dalt vagy ha mentés nélkül kapcsolja ki a Hangszert

Erősség (Strength) Meghatározza, hogy ahangok milyen erősséggel lesznek kvantálva. A 100%-os beállítás tökéletes időzítést nyújt. Ha az érték 100-nál kisebb, a hangok a meghatározott °% érték szerint elmozdulnak a meghatározott kvantál ütemek felé.100%-nál kisebb érték beállítása „emberi” érzést kölcsönöz a felvételnek.



■ A kijelölt csatorna adatainak törlése (DELETE menü)
A kijelölt csatorna adatai törölhetőek. Válassza ki a csatornát melynek adatait törölni szeretné a [1▲▼]-[8▲▼] gombokkal és nyomja meg a [D] (EXECUTE) gombot, hogy végrehajtsa a műveletet.

■ Két kijelölt csatorna adatainak keverése (összeolvasztása) (MIX menü)
Ez a funkció lehetővé teszi két kijelölt csatorna adatainak keverését és az eredmény külön csatornába helyezését. Az adatok egyik csatornából másikba másolása szintén lehetséges.

Forrás 1 (Source 1)	Kiválasztja a keverni kívánt csatornákat (1-16). A választott csatornában levő összes MIDI esemény a végcél csatornába másolódik.
Forrás 2 (Source 2)	Kiválasztja a keverni kívánt csatornákat (1-16). A választott csatornából csak a hang események lesznek a végcél csatornába másolva. Az 1-16. értékeken kívül van egy „COPY” beállítási lehetőség , amely lehetővé teszi, hogy a SOURCE 1-ből adatot másoljon a végcél csatornába. Ha itt a „COPY” van kiválasztva, az adat a SOURCE 1-ből a végcél csatornába lesz másolva. (Az eredeti csatorna adat megmarad).
Végcél (Destination)	Kiválasztja azt a csatornát ahová a keverés vagy másolás eredménye másolva lesz.

■ Csatorna Transzponálás menü (CHANNEL TRANSPOSE)
Engedi, hogy individuális csatornák felvett adatait fel vagy le transzponálja maximum 2 oktávval kisszekundnyi növekedéssel.

A 9-16. csatornák megjelenítése
Nyomja meg az [F] gombot, hogy a két csatorna ablak között váltson (1-8. és 9-16. csatornák).

Az összes csatorna egy értékre való, egyidejű transzponálása
Miközben a [G] (ALL CH) gombot lenyomva tartja, nyomja meg a [1▲▼]-[8▲▼] gombok egyikét.

A Beállítási (SETUP) menü
A Keverő Pult ablak jelenlegi beállításait (86. oldal) és más panel beállításokat a Dal elejére lehet venni mint beállítási adatot. A Dal kezdetekor a Keverő Pult és a panel beállítások automatikusan előhívódnak.

■ SETUP felvételi folyamat

1. Hívja elő az operációs ablakot.
[DIGITAL RECORDING]→ [A] SONG CREATOR→ TAB [◄][►] CHANNEL→[B] SET UP

2. Nyomja meg a [1▼▲]-[7▼▲] gombokat, hogy meghatározza a Dal kezdetekor előhívandó beállításokat.

Dal (SONG)	Felveszi a tempót és a Keverő Pultról történt összes beállítást.
Billentyűzet Hang (KEYBOARD VOICE)	Felveszi a Panel beállításokat, beleértve a billentyűzet részek (RIGHT 1, 2 és LEFT) Hang választását és ki vagy bekapcsolt státuszukat. Az itt felvett panel beállítások megegyeznek az Egy Érintéses Beállításokhoz memorizált beállításokkal. Ezeket a Dal közben bármikor rögzíteni lehet (a táblázatban szereplő többi tételt csak aDal elejéhez lehet rögzítani).
Partitúra beállítás (SCORE SETTING)	Rögzíti a Partitúra ablak beállításait.
Segítő beállítás (GUIDE SETTING)	Rögzíti a Segítő funkció beállításait, beleértve a Segítő Ki/Be beállítást.
Szöveg beállítás (LYRICS SETTING)	Rögzíti a Szöveg ablak beállításait
Mikrofon beállítás (M,IC SETTING) (PSR-3000)	Felveszi a mikrofon és Vokál Harmónia beállításokat a Keverő Pult ablakban.

3. Jelölje ki a választott tételt a [8 ▲] gombbal.

⚠
FIGYELEM
A felvett Dal adatai elvesznek ha mentés nélkül választ másik Dalt vagy ha mentés nélkül kapcsolja ki a Hangszert.

Többszörös adat sorok választása
A [J] (MULTI SELECT) gomb lenyomva tartása közben nyomja meg az [A]/[B] gombokat.

Meghatározott típusú események kijelzése Az Akkord és 1-16 ablakban kijelzendő események típusát meghatározhatja.Erre egy példa mikor csak a hang eseményeket szeretné az ablakban látni.

⚠
FIGYELEM
A felvett Dal adatai elvesznek ha mentés nélkül választ másik Dalt vagy ha mentés nélkül kapcsolja ki a Hangszert.

4. Nyomja meg a [D] [EXECUTE] gombot, hogy végrehajtsa a a SETUP felvételi műveletet.

5. Nyomja meg a [I] [SAVE] gombot, hogy előhívja a Dal Választó ablakot, hogy elmentse az adatokat, és mentse el az adatokat a Dal Választó ablakba.

Hang vagy Akkord események szerkesztése (CHORD, 1-16)

Az itt leírt magyarázat „Alap szerkesztési műveletek” rész 4. lépésében szereplő CHORD és 1-16 fülekre vonatkozik.

1. Ha az 1-16 fül ablak van kiválasztva, nyomja meg az [F] gombot, hogy kiválassza a szerkeszteni kívánt csatornát.

2. Mozgassa a kurzort a kívánt adathoz.

Kurzor fel vagy le mozgatása	**Használja a [A]/[B] gombot.**
Kurzor adat elejére vitele	**Nyomja meg a [C] gombot**
Kurzor mozgatása Taktus/Ütem/Óra egységek szerint	**Használja a [1▲▼]-[3▲▼] gombokat**

3. Szerkessze az adatokat.

Adatok szerkesztése soronként
Használja a [6▲▼]-[8▲▼] gombokat, hogy vágja/másolja/beillessze/törölje az eseményeket

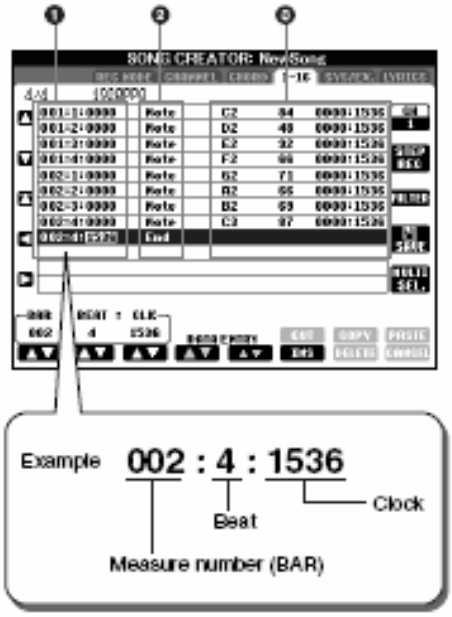
Az adatok minden paraméterének szerkesztése
1. A [D]/[E] gombokkal válassza ki a szerkeszteni kívánt paramétert.
2. [4▲▼]-[5▲▼] gombokkal szerkessze a paraméter értékeket. A [DATA ENTRY] tárcsa szintén használható. A szerkesztett érték tényleges beviteléhez a kurzort mozgassa el a paramétertől.

Az eredeti érték vissazállításához nyomja meg a [8▼] gombot a kurzor mozgatása előtt.

4. Mikor Az Akkord fül ablak van kiválasztva, nyomja meg a [F] [EXPAND] gombot, hogy az adatokat Dal adattá alakítsa át.

5. . Nyomja meg a [I] [SAVE] gombot, hogy előhívja a Dal Választó ablakot, hogy elmentse az adatokat, és mentse el az adatokat a Dal Választó ablakba.

Az ablakban kijelzett események



❶ A megfelelő esemény helyzetét (pozicióját) mutatja. Megegyezik az ablak bal alsó részében levő mutatóval.

❷ Az esemény típusokat mutatja (lásd lent).

❸ Az esemény értékeket mutatja.

Az 1-16 ablakban látható események

Hang (NOTE)	Egy Dal különálló hangjegye. Tartalmazza a hang számot, ami megfelel a játszott billentyűnek, és egy hangosság értéket a billentyű lenyomásának erősségétől függően és egy hosszúsági értéket.
CTRL (Control Váltás)	Beállítások a Hang irányításához, mint például a hangerő, filter, effekt mélység (a keverő pulton keresztül szerkesztve) stb.
PROG (Program Váltás)	MIDI program váltás száma Hang választáshoz.
P.BND (Pitch Bend) (Hangmagasság Hajlítás)	Adat a Hang hangmagasságának folytonos változtatásához.
A.T. (After Touch)(Érintés Után)	Ez az esemény akkor keletkezik, mikor a hang játszása után nyomást gyakorolnak a billentyűre.

Az Óráról (Clock)
A Hang felbontás egyik egysége. A Kvantálási méret a negyed ütemenkénti „clock” szám. A PSR-3000/1500-nál, 1 clock 1/1920-ad negyed ütemnek felel meg.

Az Akkord ablakban látható események	
Stílus (STYLE)	**Stílus**
Tempo	Tempó
Akkord (CHORD)	Akkord gyökér, akkord típus, on-bass akkord
Sect	Kísérő stílus szekció (Intro, fő, fill in, törés, vég).
KiBe (OnOff)	A Kisérő Stílus mindegyik részének (csatornájának) ki vagy bekapcsolt állapota.
CH. Vol.	A Kisérő Stílus mindegyik részének (csatornájának) hangereje.
S. Vol.	A Kisérő Stílus összesített hangereje.

Meghatározott típusú események kijelzése (FILTER)

A szerkesztő ablakok több típusú eseményt jeleznek. Néha nehéznek bizonyul arra figyelni amelyikez szerkeszteni szeretné. Itt bizonyos hasznosnak a Filter funkció. Engedi meghatározni, hogy melyik esemény típusok láthatóak a szerkesztő ablakban.

1. Nyomja meg a [H] (FILTER) gombot, hogy előhívja a szerkesztő ablakot.

2. A [2 ▲▼]/ [5 ▲▼] gombok segítségével válassza ki az esemény típusát.

3. A [6▲▼]/ [7 ▲▼] gombok segítségével pipálja ki vagy távolítsa el a pipákat a kiválasztott tételek mellette.

[H] (ALL ON)… **….**Kipipálja az összes esemény típust.
[I] (NOTE/CHORD) Csak a Hang/Akkord adatot választja ki.
[J] (INVERT) Az összes kockában visszafordítja a pipálásokat. Más szóval ahol nem volt kipipálva ott kijelöli, és fordítva.

4. Nyomja meg a [EXIT] gombot, hogy végrehajtsa a beállításokat.

A [C]-[E] gombok előhívják a lent látható sorrendben hívják elő a Filter ablakokat.

MAIN…… ……A Fő Filter ablakot hívja elő.
CTRL CHG Az Vezérlés Váltás Filter ablakot hívja elő.
STYLE A Kísérő Stílus Fő Filter ablakot hívja elő.

Csatornán kívüli események szerkesztése (SYS/EX)

Az itt leírt magyarázat „Alap szerkesztési műveletek” rész 4. lépésében szereplő [sys/ex] FÜLRE vonatkozik.
Ebben az ablakban szrkesztheti a rendszeren kívüli eseményeket, amelyek nem tartoznak egy bizonyos csatornához, mint például a tempó és az ütem. A folyamat lényegében ugyanaz, mint a „Hang vagy Akkord események szerkesztése” rész lépései a 161. oldalon.

Rendszer Események

ScBar (Score Start Bar) (Partitúra Indító	Meghatározza a Dal első taktusát.
Tempo	Meghatározza tempó értéket.
Idő (Ütemjelzés)	Meghatározza az ütemjelzést.
Key (Előjegyzés)	Meghatározza az előjegyzést a kijelzőn látott partitúrához, mind a nagy, mind a kis beállításokat
XGPrm (XG Paraméterek)	Lehetővé teszi, hogy részletes változtatásokat végezzen a XG paramétereken. Lásd a „MIDI Adat Formátum” részt a külön Adat Lista könyvecskében.
SysEx (Rennszeren Kívüli)	Kijelzi a Dal rendszeren kívüli eseményeit. Ne felejtse el, hogy az itt látott adatokat nem lehet változtatni és nem lehet új adatot létrehozni, de az adatokat lehet törölni, vágni, másolni és átilleszteni.
Meta (Meta esemény)	Kijelzi a Dal SMF Meta eseményeit. Ne felejtse el, hogy az itt látott adatokat nem lehet változtatni és nem lehet új adatot létrehozni, de az adatokat lehet törölni, vágni, másolni és átilleszteni.

Nyomja meg a [I] [SAVE] gombot, hogy előhívja a Dal Választó ablakot, hogy elmentse az adatokat, és mentse el az adatokat a Dal Választó ablakba.

⚠
FIGYELEM
A felvett Dal adatai elvesznek ha mentés nélkül választ másik Dalt vagy ha mentés nélkül kapcsolja ki a Hangszert.

Szöveg szerkesztése (LYRICS)

Az itt leírt magyarázat „Alap szerkesztési műveletek” rész 4. lépésében szereplő LYRICS fülre vonatkozik. Ebben az ablakban szerkesztheti a felvett szöveg eseményeket. A folyamat lényegében ugyanaz, mint a „Hang vagy Akkord események szerkesztése” rész lépései.

Szöveg események

Név (Name)	Engedi, hoy bevigye a Dal nevét.
Szöveg (Lyrics)	Engedi, hogy szöveget vigyen be.
Kódok (Codes)	**CR** Sortörést visz be a dal szövegébe. **LF** Nem elérhető a PSR-3000/1500-on. Bizonyos MIDI eszközökön törli az éppen kijelzett szöveget, és a következő szövegkészletet jelzi ki.

⚠

FIGYELEM
A felvett Dal adatai elvesznek ha mentés nélkül választ másik Dalt vagy ha mentés nélkül kapcsolja ki a Hangszert.

Szöveg bevitele és szerkesztése

1. A [4 ▲▼]/ [5 ▲▼] (DATA ENTRY) gombok segítségével hívja elő a Szöveg ablakot.

2. Nyomja meg a [I] [SAVE] gombot, hogy előhívja a Dal Választó ablakot, hogy elmentse az adatokat, és mentse el az adatokat a Dal Választó ablakba.

A PSR-3000/1500 csatlakoztatása közvetlenül az Internethez

Az internethez kapcsolódással egy különleges weboldalról Dal adatokat és más típusú adatokat vásárolhat és tölthet le. Ez a szekció számítógépekkel és on-line kommunikációval kapcsolatos kifejezéseket tartalmaz. Ha ismeretlen kifejezéssel találkozik, forduljon az Internet Szószedethez.

A hangszer csatlakoztatása az internetre

A hangszert egy állandó on-line kapcsolaton (ADSL, optikai üvegszál, kábel Internet stb.), egy router-en (irányító) keresztül vagy egy router-rel felszerelt modemen keresztül csatlakoztathatja az internethez. A csatlakoztatás sajátos utasításait (csakúgy mint információt a kompatibilis LAN adapterekről, router.ekről stb.) a Yamaha weboldalon talál (http://www.yamahapkclub.com/).

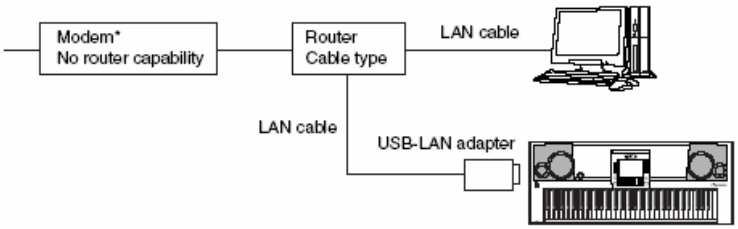
Az Internet kapcsolattól és a szolgáltatótól függően, nem biztos, hogy két vagy több eszköz csatlakoztatható (például egy számítógép és a hangszer). Ez azt jelenti ,hogy a PSR-3000/1500-al nem tud csatlakozni. Több információért érdeklődjön a szolgáltatónál.

Használjon egy számítógépet az internethez csatlakoztatáshoz és összekötés előtt csatlakozzon az internethez, mivel magáról a hangszerről nem végezhetőek el a modem és router beállítások.

Internet kapcsolathoz először elő kell fizetnie egy Internet szolgáltatásra a szolgáltatónál.

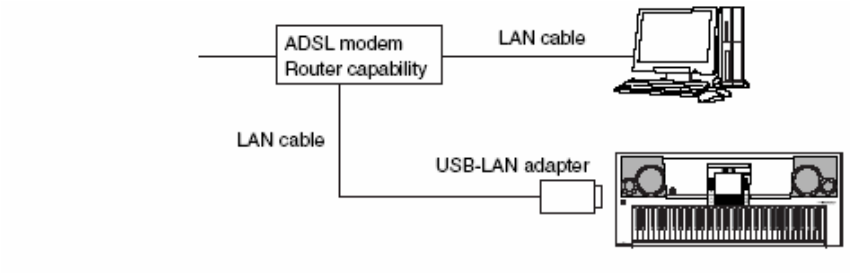
Bizonyos modemeknek egy opcionális központi hálózatra van szükségük, hogy egyszerre több eszköz is tudjon csatlakozni (például számítógép, hangszer stb.).

1. Csatlakozási Példa:
Csatlakozás kábellel (router nélküli modem használata)

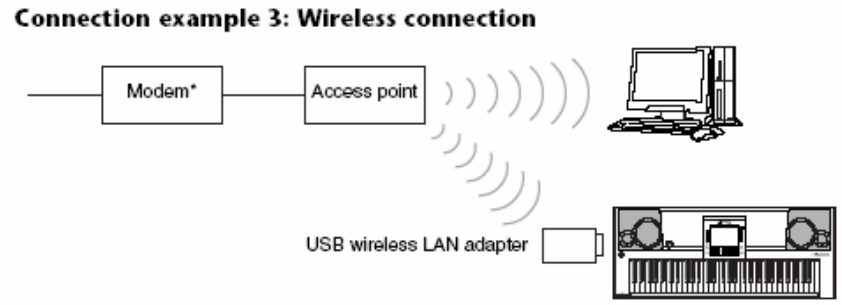


*Itt, a „modem” egy ADSL modemet, optikai hálózati egységet (ONU) vagy kábel modemet jelent.

2. Csatlakozási Példa:
Csatlakozás kábellel (router-rel rendelkező modem használata)



3. Csatlakozási Példa: Wireless (drót nélküli) csatlakozás

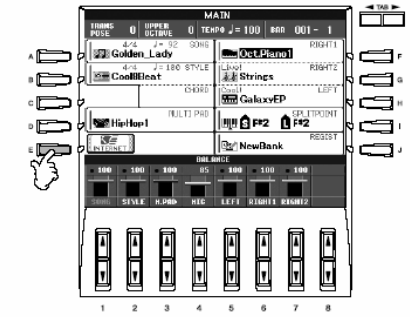


*Itt, a „modem” egy ADSL modemet, optikai hálózati egységet (ONU) vagy kábel modemet jelent.

Visszatérés a Fő ablakhoz
A [DIRECT ACCESS] gomb majd az [EXIT] gomb megnyomásával könnyedén vissza lehet térni a Fő ablakhoz bármelyik másik ablakból.

Belépés a különleges weboldalra

A különleges weboldalon többek közt Dal adatok is meghallgathatóak és megvehetőek. A belépéshez nyomja meg a [E] (INTERNET) gombot a Fő ablakban, ha a hangszer már csatlakoztatva van az internethez.

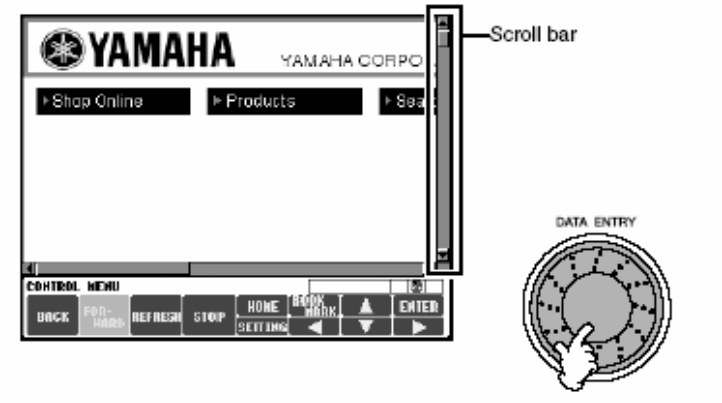


A weboldal ablak bezárásához és a operációs ablakhoz való visszatéréshez nyomja meg az [EXIT] gombot.

Műveletek a különleges weboldalon

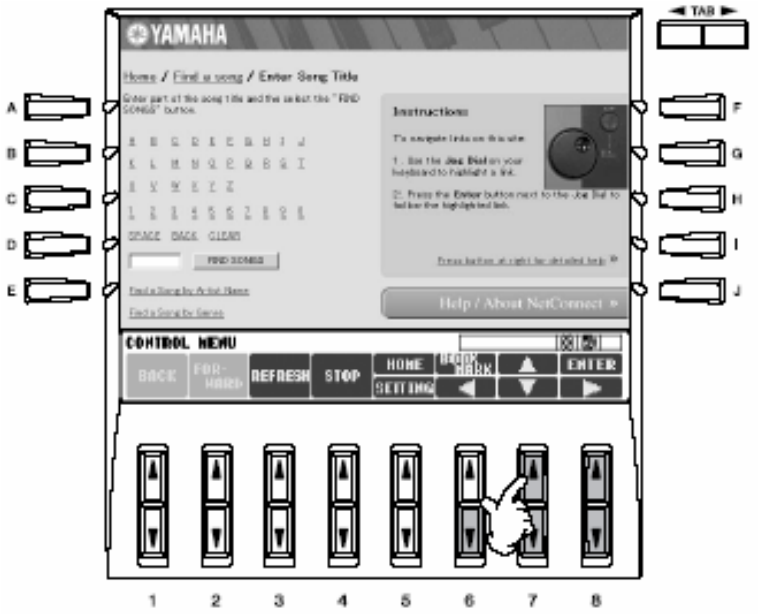
Az ablak görgetése (Scroll)

Ha a weboldal mérete túl nagy ahhoz, hogy a hangszer kijelzője egyszerre mutassa az egészet, egy tekercselő sáv (Scroll Bar) jelenik meg a kijelző jobb oldalán. A [DATA ENTRY] tárcsával tudja a kijelzőt tekercselni és megnézni a nem látszó részeket is.



Link-ek (összekapcsoló hivatkozások) követése

Ha egy link van az oldalon, az egy gombként vagy színes szövegként jelenik meg. A link kiválasztásához, nyomja meg a [6▼]/[7▼]/[8▼] gombokat. Nyomja meg a [8▲] (ENTER) gombot, hogy a link végcélt előhívja.

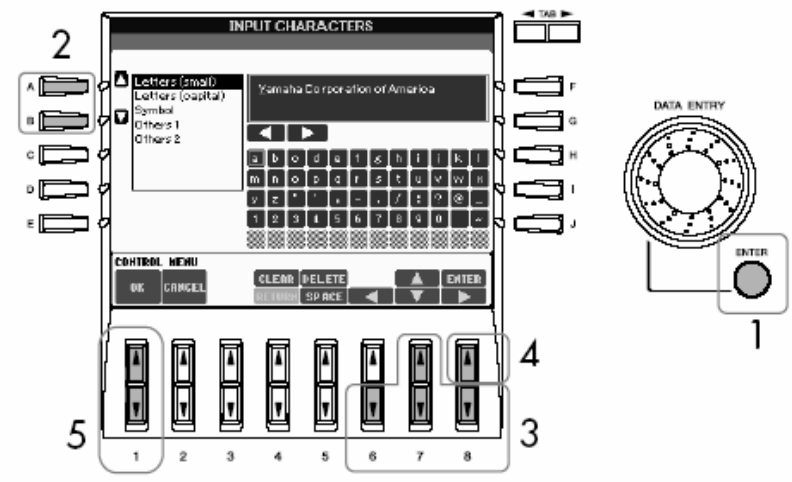


A linkeket a [DATA ENTRY] tárcsa forgatásával majd az [ENTER] gomb megnyomásával is kiválaszthatja és előhívhatja.

Karakterek bevitele

Ez a szekció karakterek bevitelével foglalkozik a weboldalra, jelszavak beviteléhez, adatok kereséséhez stb.

1. A kurzort helyezze a szöveg beviteli mezőbe (mint például jelszó mező vagy más mező; lásd „Linkek követése” fent), nyomja meg az [ENTER] gombot, hogy előhívja a karakter bevitel ablakot.



2. Az [A]/[B] gombok segítségével válassza ki a bevinni kívánt karaktert.

3. A [6▼]/[7▼]/[8▼] gombok segítségével mozgassa a piros kiemelést a kívánt karakterhez.
A [DATA ENTRY] tárcsát is használhatja a karakter kiválasztásához.

4. Nyomja meg a [8▲] (ENTER) gombot, hogy bevigye a karaktert.
A karakterek beviteléhez az [ENTER] panel gombot is megnyomhatja.

Karakterek törlése

• Az előző karakter törléséhez nyomja meg az [5▲] (DELETE) gombot.

•Egy meghatározott karakter törléséhez:

1. Mozgassa a kurzort a törölni kívánt karakterhez.

1-1 A [6▼]/[7▼]/[8▼] gombok segítségével mozgassa a kurzort a „◄►”-hoz a karakter láda alatt.

1-2 . Nyomja meg a [8▲] (ENTER) gombot, hogy mozgassa kurzort.

2. Nyomja meg az [5▲] (DELETE) gombot a karakter törléséhez.

• Az összes karakter egyidejű törléséhez nyomja meg a [4▲] (CLEAR) gombot.

Karakterek beszúrása

1. Mozgassa a kurzort a kívánt pozicióhoz.
2. A [6▼]/[7▼]/[8▼] gombok segítségével mozgassa a piros kiemelést a kívánt karakterhez.
3. Nyomja meg a [8▲] (ENTER) gombot, hogy bevigye a karaktert.

Szóköz bevitele

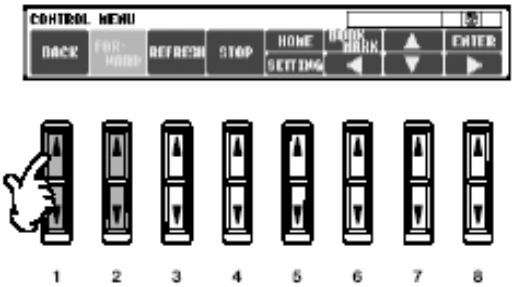
1. Mozgassa a kurzort a kívánt pozicióhoz.
2. Nyomja meg a [5▼] (SPACE) gombot, hogy bevigye a szóközt.

Sortörés (Return) bevitele
Ha egy több sort is engedélyező szöveg mezőt választ, nyomja meg a [4▼] (RETURN) gombot, hogy sortörést vigyen be.

5. Nyomja meg az [1▲▼] (OK) gombot, hogy ténylegesen bevigye a karaktereket.
A műveletet a [2▲▼] (CANCEL) gombbal szakíthatja meg.

Visszatérés az előző weboldalra

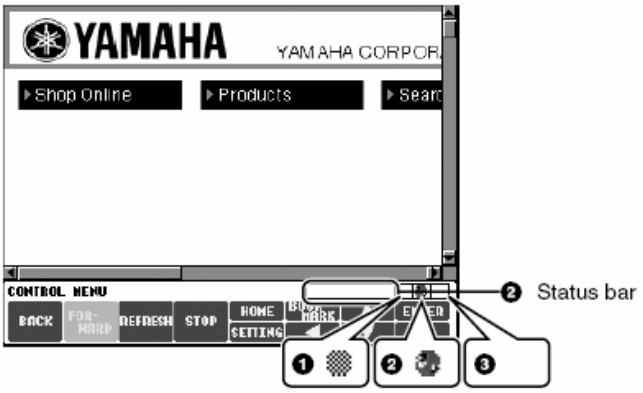
Hogy visszatérjen az előző weboldalra, nyomja meg az [1▲▼] (BACK) gombot. Ahhoz, hogy visszamenjen a [1▲▼] (BACK) gomb megnyomása előtti oldalra, nyomja meg a [2▲▼] (FORWARD) gombot.



Weboldal frissítése/ weboldal betöltésének megszakítása

Weboldal frissitéséhez (hogy biztos legyen benne, hogy az oldal legfrissebb változatát látja vagy az oldal újratöltésénél) nyomja meg a [3▲▼] (REFRESH) gombot.
Az oldal betöltésének megszakításához (ha az oldal túl sokáig tölt) nyomja meg a [4▲▼] (STOP) gombot.

Internet kapcsolat figyelése
Az Internet ablak jobb alsó sarkában látható három ikon jelzi a jelenlegi Internet kapcsolat állapotát.



❶ **Offline (nincs kapcsolat) jelző**
Ez látszik ha a hangszer nincs az internethez csatlakozva. Ha ez megjelenik, akkor az oldalak megtekintése nem lehetséges.

❷ **Kommunikációs állapot jelző**
Jelzi, hogy az oldallal való kommunikáció folyamatban van.

❸ **SSL jelző**
Ez akkor látszik, ha a megnyitott oldal SSL-t használ, és jelzi, hogy az adat továbbítás előtt titkosítva van.

SSL:
Az SSL (Secure Sockets Layer) egy általánosan használt módszer az internetes kommunikáció védelmére, ami adat tikosítást és más módszereket használ.

Adatok vásárlása és letöltése

A különleges PSR-3000/1500 weboldalról (a hangszeren visszajátszható) Dal adatokat és más adatokat vásárolhat vagy tölthet le. Az adat vásárlás és letöltés részleteiről a weboldalon talál több információt.

Vásárlás és letöltés utáni műveletek
Ha a letöltés befejeződött, egy üzenet jelenik meg, amely megkérdezi, hogy kívánja-e megnyitni a Fájl Választó ablakot. A letöltött adatok előhívásához válassza a „YES”-t, ami előhívja az ablakot. Az Internet ablakhoz való visszatéréshez válassza a „NO”-t. Ha a Fájl Választó ablak nyitva van, nyomja meg a [8▲] (UP) gombot, hogy előhívja a következő legmagasabb mappa szintet.

⚠
FIGYELEM
A vásárolt adatok elvesznek, ha a hangszert letöltés közben kikapcsolják.

Letöltés végcélja
A letöltés végcélja a a tároló mediumtól függ, a lent leírtak szerint.

• Ha vásárlás közben a SmartMedia kártya be van helyezve:

A letöltött adatok a Fájl Választó ablak CARD fülében a „My Downloads” mappába lesznek elmentve. A mappa bezárásához és a következő legmagasabb mappa szint előhívásához nyomja meg a [8▲] (UP) gombot.

• Ha vásárlás közben a SmartMedia kártya nincs behelyezve:

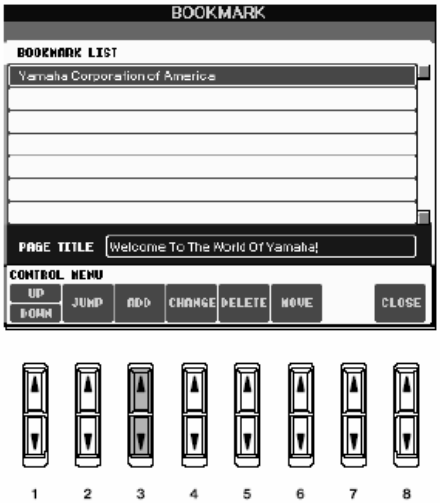
A letöltött adatok a Fájl Választó ablak USER fülében a „My Downloads” mappába lesznek elmentve. A mappa bezárásához és a következő legmagasabb mappa szint előhívásához nyomja meg a [8▲] (UP) gombot.

Kedvenc oldalak elmentése könyvjelzőként (BOOKMARK)

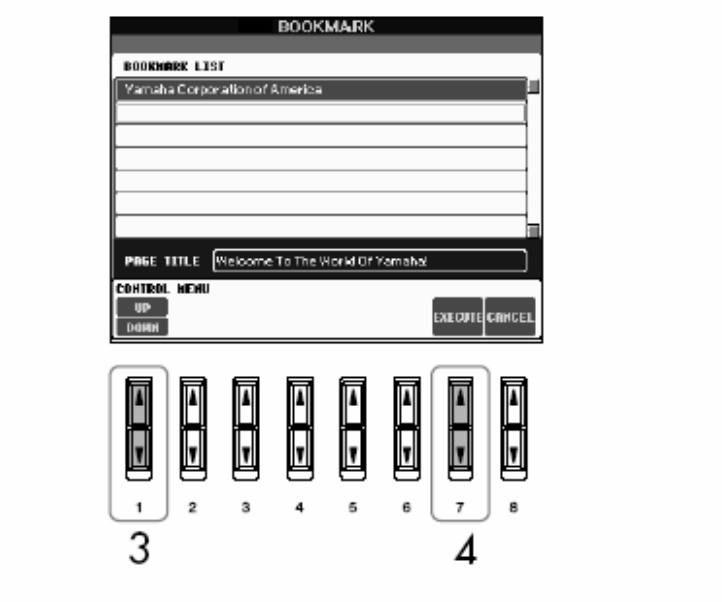
Az éppen megtekintett oldalt meg lehet jelölni, és személyre szabott link-ként állíthatjuk be, hogy a jövőben egyből elő lehessen hívni.

1. Ha ki van választva a kívánt oldal, nyomja meg a [6▲] (BOOKMARK) gombot. Megjelenik a Könyvjelző (Bookmark) ablak, mutatva a könyvjelzőként elmentett adatok listáját.
Az éppen kiválasztott oldal neve a lista alján látható.

2. A [3▲▼] (ADD) gomb segítségével hívja elő a könyvjelző regisztrációs ablakot.



3. **Válassza ki az új könyvjelző pozicióját a [1▲▼] (UP/DOWN) gombbal.**



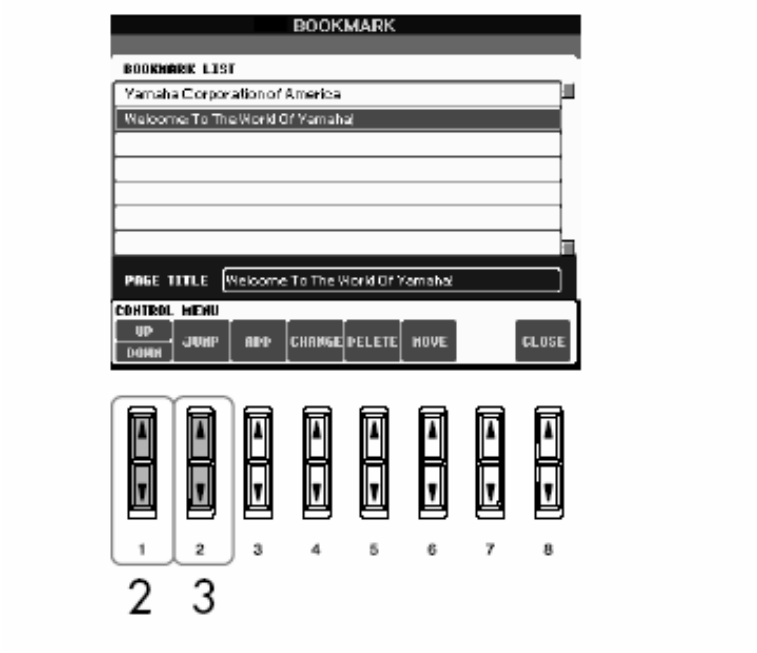
4. **A könyvjelző mentéséhez, nyomja meg a [7▲▼] (EXECUTE) gombot vagy nyomja meg a [8▲▼] (CANCEL) gombot, hogy törölje a műveletet.**

5. **A böngészőhöz való visszatéréshez nyomja meg a [8▲▼] (CLOSE) gombot.**

Könyvjelzők megnyitása

1. **Nyomja meg a [6▲] (BOOKMARK) gombot, hogy előhívja a Bookmark ablakot.**

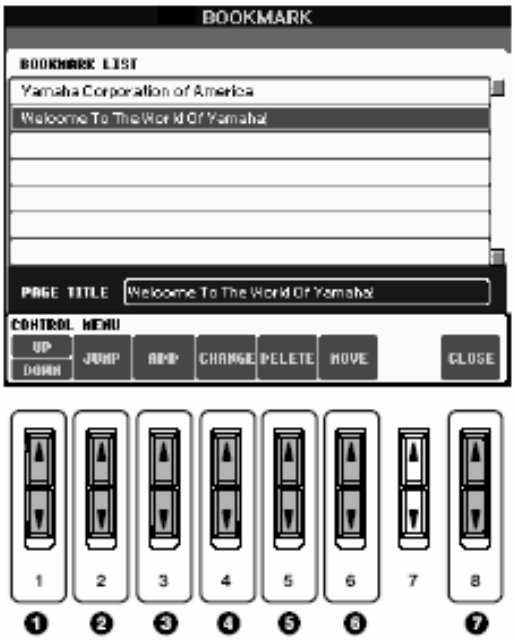
2. **Nyomja meg a [1▲▼] (UP/DOWN) gombot, hogy kiválassza a kívánt könyvjelzőt.**



3. Nyomja meg a [2▲▼] (JUMP) gombot, hogy megnyissa a megjelölt könyvjelző oldalát.

Könyvjelzők szerkesztése

A Könyvjelző (Bookmark) ablakban, meg lehet változtatni a könyvjelzők nevét és át lehet rendezni a sorrendet, csakúgy mint törölni a szükségtelen könyvjelzőket a listáról.



❶ **Kurzor Fel/Le**
Fel és le mozgatja a kurzort a könyvjelző listán.

❷ **Ugrás (Jump)**
Megnyitja a választott könyvjelző oldalát.

❸ **Hozzáadás (Add)**
Könyvjelző mentésénél használják.

❹ **Nevek változtatása**
Megváltoztatja a kiválasztott könyvjelző nevét. A [4▲▼] (CHANGE) gomb megnyomása előhívja a karakter beviteli ablakot.

❺ **Törlés (Delete)**
Törli a kijelölt könyvjelzőt a listáról.

❻ **Mozdítás (Move)**
Megváltoztatja a könyvjelzők sorrendjét.

1. Válassza ki a mozdítani kívánt könyvjelzőt, majd nyomja meg a [6▲▼] (MOVE) gombot.
Az ablak alsó része megváltozik, engedve az új pozíció kiválasztását.
2. Válassza ki a kívánt pozíciót a [1▲▼] (UP/DOWN) gombbal.
3. A [7▲▼] (EXECUTE) gombbal mozdítsa a könyvjelzőt a kiválasztott helyre.

❼ **Bezárás (Close)**
Bezárja a könyvjelző ablakot és visszatér a böngészőhöz.

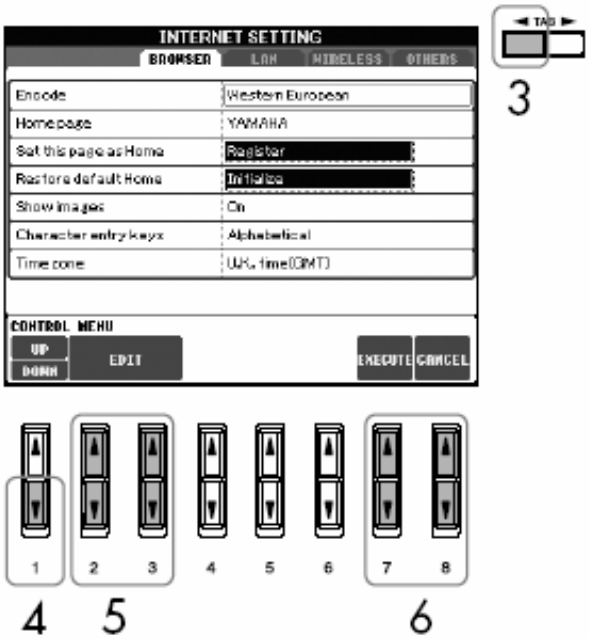
A Honlap megváltoztatása

Alapértelmezett állapotban a böngésző honlapjának a különleges weboldal nyitó oldala van beállítva. Azonban bármilyen kívánt olal beállítható honlapnak.

1. Nyissa meg a honlapnak beállítani kívánt oldalt.

2. Nyomja meg a [5▼] (SETTING) gombot, hogy előhívja az Internet Beállítások ablakot.

3. Nyomja meg a TAB [◄] gombot, hogy kiválassza a BROWSER (Böngésző) fület.



4. **Nyomja meg a [1▼] (DOWN) gombot, hogy kiválassza a"Set this page as Home" (Beállítás Honlapnak) opciót.**

5. **[2 ▲▼]/[3 ▲▼] (EDIT) gombokkal ténylegesen állítsa be az oldalt honlapnak**

6. **Nyomja meg a [7▲▼] (EXECUTE) gombot, hogy visszatérjen a böngészőhöz. Megszakításhoz nyomja meg a [8 ▲▼] (CANCEL) gombot.**

Az Internet Beállítások Ablak

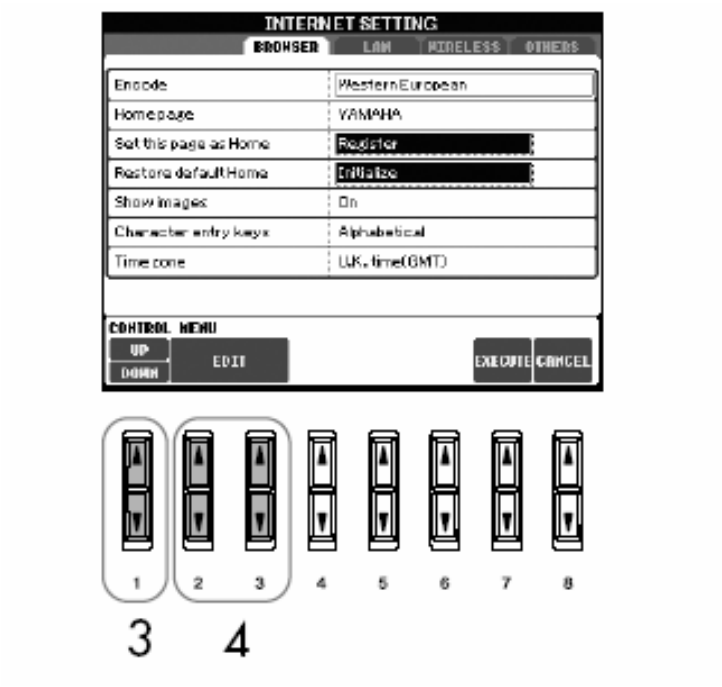
Az Internet Beállítások Ablakban különböző beállítások végezhetőek az Internet kapcsolattal összefüggésben, beleértve menü és ablak preferenciákat. Az Internet Beállítások Ablaknak 4 al menüje van: Böngésző (Browser), LAN, Wireless LAN, és Egyéb (Others).

Alap Műveletek

1. Nyomja meg a [5 ▼] (SETTING) gombot, hogy előhívja az Internet Beállítások ablakot.

2. Nyomja meg a TAB [◄►] gombot, hogy kiválassza a kívánt ablakot.

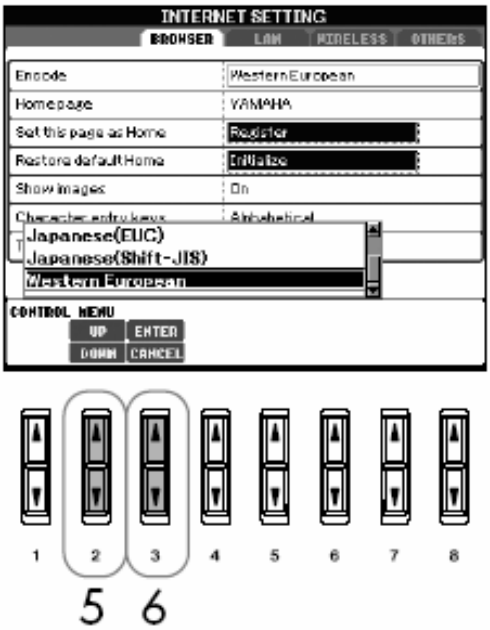
3. A kívánt tételt az [1▲ ▼] (UP/DOWN) gombbal válassza ki.



4. Az odavaló Szerkesztő ablak előhívásához nyomja meg a [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (EDIT) gombot.
Néhány tételnél a szerkesztő ablak nem jelenik meg, de a változtatások vagy állítások végrehajthatóak.

5. Nyomja meg a [2 ▲▼] (UP/DOWN) gombot, hogy kiválassza a beállítást vagy változtasson az értéken.

Karakterek bevitele
Ha a karakter beviteli ablak nyitva van lehetséges a karakterek bevitele.



6. **A beállítás végrehajtásához nyomja meg a [3 ▲] (ENTER) gombot. A művelet magszakításához nyomja meg a [3▼] (CANCEL) gombot.**

7. **A beállítások tényleges alkalmazásához nyomja meg a [7▲▼] (EXECUTE) gombot.**
Megszakításhoz nyomja meg a [8▲▼] (CANCEL) gombot.

Böngésző

❶ **Encode (Kódolás)**
Kiválasztja a böngésző karakter kód kódolását

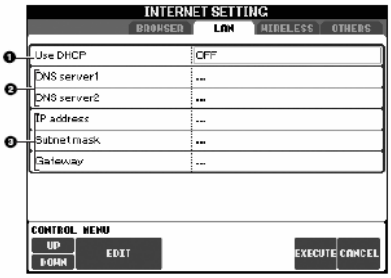
❷ **Homepage (Honlap)/Set This Page As Home (Beállítás Honlapként)/Restore Default Home (Alapértelmezett Honlap Visszaállítása)**
Részleteket lásd „A Honlap megváltoztatása” című részben.

❸ **Show Images (Képek Mutatása)**
Ha ez be van kapcsolva a web oldal kép adatai és a képek megjelennek. Ha ki van kapcsolva akkor semmilyen kép adat nem jelenik meg.

❹ **Character Entry Keys (Karakter Beviteli Billentyűk)**
Ez a beállítás engedi, hogy beállítsa a virtuális klaviatúra karakter sorrendjét a karakterek beviteléhez. Ha ez „Alphabetical”-ra (Alfabetikus) van állítva, a billentyűk alfabetikus sorrendben vannak.Ha „ASCII”-re van állítva, akkor a gombok a hagyományos „QWERTY” klaviatúraként működiki.

❺ **Time Zone (Idő Zóna)**
Meghatározza a böngésző időzónáját.

LAN



Make a written note of the settings here, in case you have to enter them again.

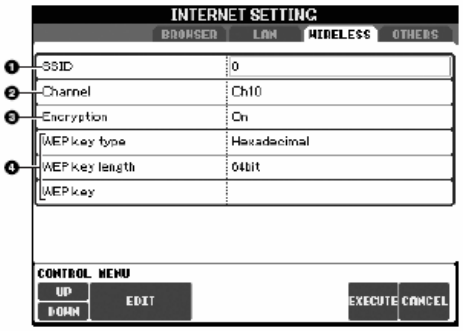
Use DHCP	
DNS server1	
DNS server2	
IP address	
Subnet mask	
Gateway	

❶ **Use DHCP**
Meghatározza, hogy DHCP van-e használva vagy nem.

❷ **DNS Server 1/ DNS Server 2**
Meghatározza az elsődleges és másodlagos DNS szerver IP címét. Ezeket a beállításokat akkor kell elvégezni mikor a „Use DHCP” be van kapcsolva (DNS manuális beállítása) vagy ki van kapcsolva.

❸ **IP Address (IP Cím)/Subnet Mask/Gateway (Átjáró)**
Ezek a beállítások csak a DHCP kikapcsolása esetén elérhetőek.At itteni beállítások: IP cím, subnet mask és a gateway IP cím. Ezeket a beállításokat akkor kell elvégezni, mikor a DHCP ki van kapcsolva.

Wireless LAN (Drótnélküli LAN)



Make a written note of the settings here, in case you have to enter them again.

SSID	
Channel	
Encryption	
WEP key type	
WEP key length	
WEP key	

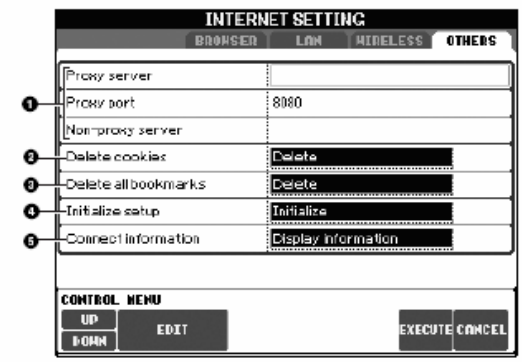
❶ **SSID**
Meghatározza az SSID beállítást.

❷ **Channel (Csatorna)**
Meghatározza a csatornát..

❸ **Encryption (Kódolás)**
Meghatározza, hogy az adat kódolva lesz vagy nem.

❹ **WEP key Type (WEP kulcs típus)/WEP Key Length (WEP kulcs hossz)/WEP Key (WEP Kulcs)**
Ezek a beállítások csak akkor elérhetőek, ha az „Enryption” be van kapcsolva. Meghatározzák a kódoló kulcs hosszát és típusát.

Others (Egyéb)



❶ **Proxy Server/Proxy Port (Proxy Bemenet)/Non-Proxy Server (Nem Proxy Szerver)**
Meghatározza a proxy szerver nevét, bemeneti számát és a non-proxy szerver fogadó nevét.

❷ **Delete Cookies (Cookie-k Törlése)**
Törli a mentett cookie-k tartalmát.

❸ **Delete all Bookmarks (Összes Könyvjelző Törlése)**
Törli a mentett könyvjelzőket.

❹ **Initialize Setup (Beállítás Indítása)**
Az Internet Beállítás ablak beállításait az alapértelmezettre állítja vissza. Lásd a „Internet Beállítások Indítása” részt 178. a oldalon.

❺ **Connection Information (Kapcsolódási Információ)**
Részletes információt mutat a jelenlegi csatlakozásról.

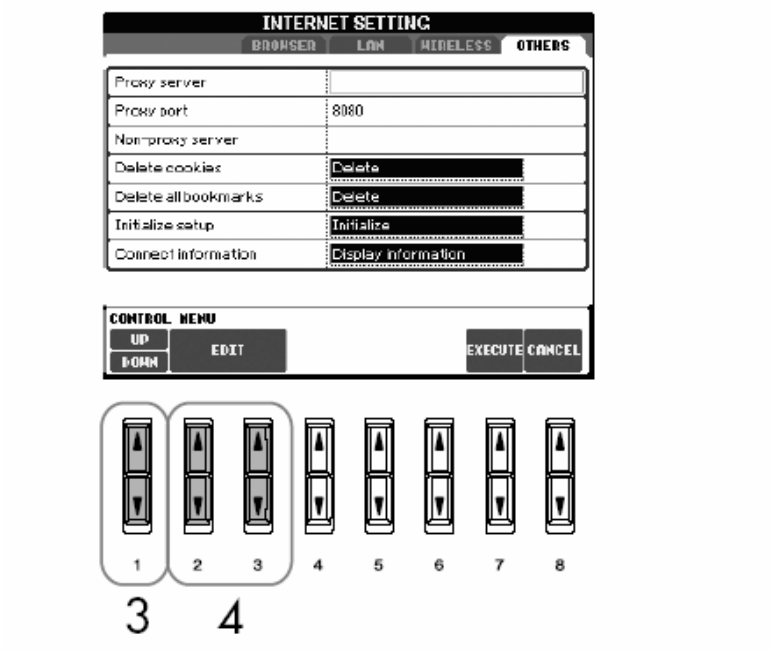
Internet Beállítások Indítása

Az Internet funkció beállításai nem aktívak még amikor a PSR-3000/1500 kezdeti beállításait felállítja. Az Internet beállításokat külön kell indítani az itt leírt magyarázat szerint. Az indítás nemcsak a böngésző beállításait állítja vissza az aéapértelmezett beállításokra. De az Internet Beállítások ablak összes beállítását is (kivéve a cookie és könyvjelző beállításokat), beleértve az Internet kapcsolattal kapcsolatos beállításokat is.

1. Nyomja meg a [5▼] (SETTING) gombot, hogy előhívja az Internet Beállítások ablakot.

2.Nyomja meg a TAB [►]gombot, hogy kiválassza az OTHERS fület.

3. Nyomja meg az 1[▲▼] (UP/DOWN) gombot, hogy kiválassza az INITIALIZE fület.



A cookie-k szemályes információt tartalmaznak.

4. Használja a [2▲▼]/[3▲▼] (EDIT) gombokat, hogy beindítsa az Internet beállításokat.

Cookie-k és Könyvjelzők törlése
A cookie-k és könyvjelzők maradnak a fenti műveletek elvégzése után is. Kitörlésükhöz használja az OTHERS fül megfelelő műveleteit.

Internet Kifejezések Szójegyzéke

Broadband (Szélessávú)	Egy olyan Internet kapcsolati technológia/szolgáltatás (mint például az ASDL és az optikai üvegszál) amely nagy sebességű, nagy teljesítményű adat kommunikációt biztosít.
Browser (Böngésző)	A web oldalak megtekintését, megnyitását és keresését lehetővé tevő szoftver. Ennél a hangszernél a web oldalak tartalmát megjelenítő ablakra vonatkozik.
Cookie	Egy bizonyos, a felhasználó által a web oldal megtekintésekor és az Internet használatakor továbbított információkat rögzítő program. Funkciója hasonlít egy hagyományos számítógép, preferenciákat megjegyző fájljára, amennyiben „emlékszik” bizonyos információkra, mint például a jelszó és a felhasználó név, hogy ne kelljen minden alkalommal újra bevinni ugyanazt az információt.
DHCP	Egy olyan szabvány vagy protokol, ami alapján az IP címek vagy más alacsony szintű hálózatok konfigurációs információja minden internethez csatlakozáskor könnyen és dinamikusan meghatározható.
DNS	Egy olyan rendszer, amely hálózatra kötött számítógépek nevét továbbítja a nekik megfelelő IP címhez.
Download (Letöltés)	Adat továbbítása egy hálózaton keresztül, egy nagyobb ’gazdától’ (host) egy kisebb ’kliens’ merevlemezére vagy más adat tároló eszközre. Hasonló, mint mikor fájlokat másol a merev lemezről egy floppy lemezre. Ennél a hangszernél a Dal adatok vagy más adatok a web oldalról a hangszerre való átvitelére vonatkozik.
Gateway (Átjáró)	Egy rendszer ami különböző hálózatokat és rendszereket kapcsol össze, és adat átvitelt és átalakítást tesz lehetővé eltérő kommunikációs szabványok ellenére.
Home Page (Honlap)	A böngésző megnyitásakor és internethez való kapcsolódáskor mutatott első oldal.
Internet	Egy hálózatokból álló hatalmas hálózat ami adat átvitelt és átalakítást tesz lehetővé eltérő kommunikációs szabványok ellenére.
IP Address (IP cím)	Egy hálózathoz kapcsolódott számítógéphez rendelt számsor, ami meghatározza a számítógép helyzetét a hálózatban.
LAN	A LOCAL AREA NETWORK (Helyi Területi Hálózat) rövidítése. Ez egy adat átviteli hálózat amely egy helyen köt össze több számítógépet (mint példáil iroda vagy otthon) egy speciális kábel segítségével.
Link	Egy kiemelt szó, gomb vagy ikon amelyre

	klikkelve egy másik web oldalt nyitunk meg.
Modem	Egy olyan eszköz amely adat átvitelt tesz lehetővé egy hagyományos telefon vonal és egy számítógép között.
NTP	A Network Time Protocol rövidítése.A számítógép belső óráját a hálózeton keresztül beállító szabvány.
Provider (Szolgáltató)	Egy olyan kommunikációs cég amely Internet kapcsolatot szolgáltat.Az internethez csatlakozáshoz szükséges szerződést kötni egy szolgáltatóval.
Proxy	A proxy szerver egy olyan szerver a helyi hálózaton, amelyen minden számítógépnek keresztül kell mennie mielőtt az internethez csatlakozna. Minden kérést ami az igazi szerverhez irányul keresztez és megnézi, hogy végre tudja-e hajtatni. Ha nem, akkor továbbítja a kérést az igazi szervernek. A proxy szerverek javítják a teljesítményt, növelik a sebességet és biztonsági okokból szűrik a kéréseket.
Router (Irányító)	Egy többszörös számítógép hálózatokat összekötő eszköz. Például, ahhoz hogy egy házban vagy irodában levő összes számitógép kapcsolódni tudjon az Internethez vagy adatot osszanak meg egymással egy router szükséges. A router általában a modem és aszámítógép között van bekötve, bár vannak modemek beépített routerrel.
Server	Egy hardver rendszer vagy számítógép ami egy hálózat központi pontjaként szolgál, hozzáférést biztosítva fájlokhoz és szolgáltatásokhoz.
Site (Oldal)	Web oldalak csoportja amelyek egyszerre nyílnak meg. Például a web oldalak csoportját amelyeknekcímei „http:/www.yamaha.com/”-al kezdődnek a Yamaha oldalnak hívjuk.
SSID	Ez egy azonosító név egy bizonyos, egy drót nélküli LAN kapcsolaton levő hálózat meghatározására.A kommunikáció csak megegyező SSID nevű terminálok között lehetséges.
SSL	Szabvány bizalmas információ továbbítására az interneten át, mint például hitel kártya szám.
Subnet Mask	Beállítás ami egy nagy méretű rendszer több kisebb méretű rendszerre oszt.
URL	A Uniform Resource Locator rövidítése. Karakter sor, amelye weboldalakt azonosít és azokhoz kapcsol az interneten.
Web Page (Web Lap)	Minden külön oldal, amelyekből összeáll egy web oldal.
Wireless LAN (Drót Nélküli LAN)	Egy olyan LAN kapcsolat amely kábel mentes adatátvitelt tesz lehetővé.

Mikrofon használat (PSR-3000)

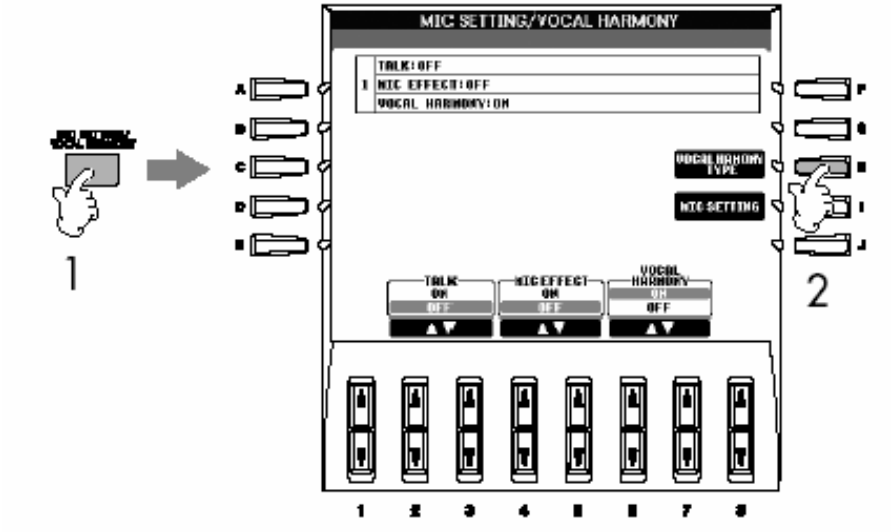
Hivatkozás a Gyorstalpaló oldalszámaira

Együtténeklés (karaoke) dal visszajátszással vagy saját előadásával….54. oldal
A mikrofon csatlakoztatása ……..……..…54. oldal
Éneklés szövegablakkal..……..….55. oldal
Karaoke használatát könnyítő funkciók …….…….....55. oldal
Tempo beállítása……..…….37. oldal
Transzponálás…….……..61. oldal
Effektek hozzáadása saját hangjához…….……62. oldal
Vokál harmóniák hozzáadása saját hangjához.……...…..62. oldal
Éneklés gyakorlása megfelelő hangmagassággal (vokál belépés)...176.oldal

Vokál harmónia paraméterek szerkesztése

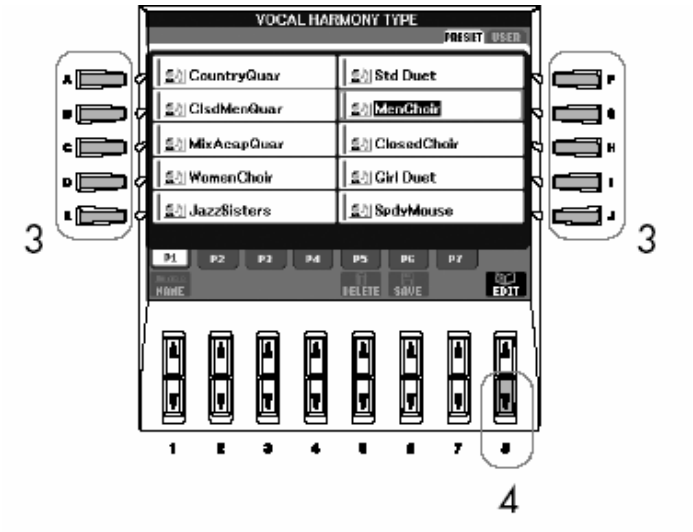
A következő útmutatás röviden ismerteti hogyan készítse el saját vokál harmónia típusait, illetve felsorolja a különböző szerkesztési paramétereket. Összesen tíz darab vokál harmónia típust készíthet és menthet el.

1 **Nyomja le a [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] gombot.**



2 **A VOCAL HARMONY TYPE választási ablak előhívásához nyomja le a [H] (VOCAL HARMONY TYPE) gombot.**

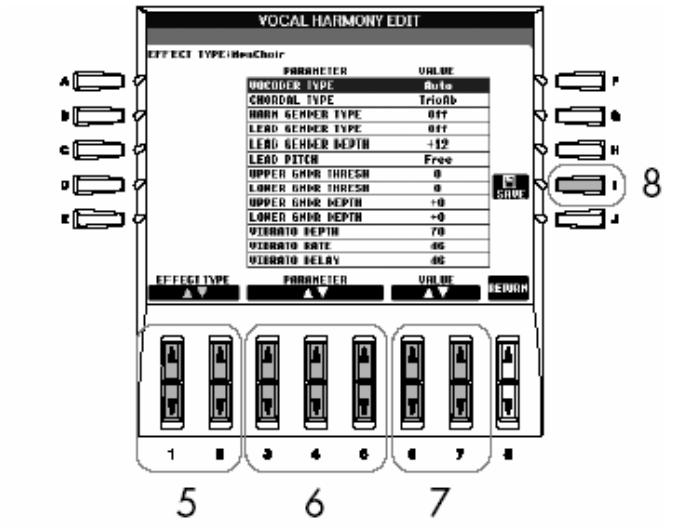
3 **Nyomja be az [A]—[J] gombok egyikét a szerkesztendő vokál harmónia típus kiválasztásához**



4 **A VOCAL HARMONY EDIT ablak előhívásához nyomja be a [8▼] (EDIT) gombokat.**

5 **Ha szeretné újra kiválasztani a vokál harmónia típust, nyomja be az [1 ▲▼] / [2 ▲▼] gombokat.**

A vokál harmónia típust újra kiválaszthatja a [8 ▲▼] (RETURN) gombok benyomásával is, így visszatérhet a vokál harmónia kiválasztás ablakhoz.



6 **A szerkesztendő paraméterek kiválasztásához a [3▲▼]—[5▲▼] gombokat használja.**

7 **Állítsa be a kiválasztott paramétereket.**

⚠
FIGYELEM!
Ha másik vokál harmónia típust választ, vagy mentés nélkül kapcsolja ki a berendezést a beállítások elvesznek!

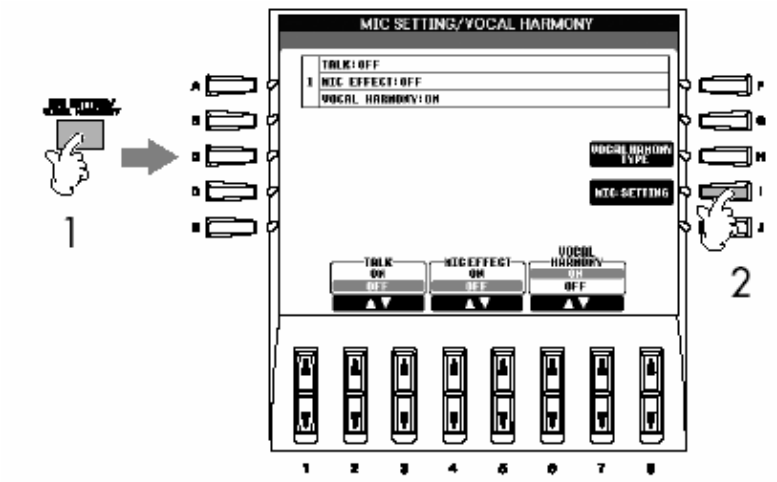
8 **A megszerkesztett vokál harmónia típus elmentéséhez nyomja be a [I] (SAVE) gombot.**

A VOKÁL HARMÓNIA SZERKESZTÉS ablakban szerkeszthető paraméterek

VOCODER TÍPUS	Azt határozza meg, hogy hogyan adódnak a harmónia hangjegyek a mikrofon hangjához ha a harmónia üzemmódban a " VOCODER" beállítást választotta.
AKKORD TÍPUS	Azt határozza meg, hogy hogyan adódnak a harmónia hangjegyek a mikrofon hangjához ha a harmónia üzemmódban a "CHORDAL" beállítást választotta.
HARMÓNIA NEM TÍPUS	Meghatározza, hogy megváltozott-e a harmónia hang neme. **Off** A harmónia hang neme nem változott. **Auto** ….A harmónia hang nemét automatikusan változtatja.
FŐ VOKÁL NEM TÍPUS	Azt határozza meg, hogy hogyan változik a fő vokál hang neme (azaz a közvetlen mikrofon hang). Megjegyzendő, hogy a harmónia hangok száma a kiválasztott típus függvénye. Ha **Off**-ra állítja, három harmónia hang hozható létre. A többi beállítás esetében kettő harmónia hang hozható létre. **Off** A hang neme nem változik **Unison** …..A hang neme nem változik. A FŐ VOKÁL MÉLYSÉGET az alábbiak szerint állíthatja be. **Male** A megfelelő (férfi) nem szerint változik a fő vokál. **Female** A megfelelő (nő) nem szerint változik a fő vokál.
FŐ VOKÁL MÉLYSÉG	A neme változásának fokozatát állítja be. Ez az opció abban az esetben áll rendelkezésre, ha a fenti FŐ VOKÁL NEME nem **Off**-ra van állítva. Minnél magasabb az érték annál "nőiesebb" lesz a harmónia hang. Minnél alacsonyabb az érték annál "férfiasabb" lesz a hang.
A FŐ VOKÁL HANGMAGASSÁGÁNAK JAVÍTÁSA	Ha a "Correct" (javítás) opciót választja a fő vokál hangmagasságát pontos félhangokkal tolja el. Ez a paraméter csak akkor használható, ha a FŐ VOKÁL NEME nem **Off**-ra van állítva.
A NEM FELSŐ HATÁRA	Akkor változtatja meg a hang nemét ha a harmónia hangmagassága eléri, vagy túllépi (magasabb) a fő vokál hangmagasságát egy bizonyos, meghatározott félhang mennyiséggel.
A NEM ALSÓ HATÁRA	Akkor változtatja meg a hang nemét ha a harmónia hangmagassága eléri, vagy túllépi (alacsonyabb) a fő vokál hangmagasságát egy bizonyos, meghatározott félhang mennyiséggel.

FELSŐ NEM MÉLYSÉG	A NEM FELSŐ HATÁRÁNÁL magasabb harmónia hangok neme változásának mértékét állítja be. Minnél magasabb az érték annál "nőiesebb" lesz a harmónia hang. Minnél alacsonyabb az érték annál "férfiasabb" lesz a hang.
ALSÓ NEM MÉLYSÉG	A NEM FELSŐ HATÁRÁNÁL alacsonyabb harmónia hangok neme változásának mértékét állítja be. Minnél magasabb az érték annál "nőiesebb" lesz a harmónia hang. Minnél alacsonyabb az érték annál "férfiasabb" lesz a hang.
VIBRATO MÉLYSÉG	A harmónia hanghoz adandó vibrato mélységét állítja be. A fő vokál hangját is befolyásolja, ha a FŐ VOKÁL NEM TÍPUS nem **Off**-ra van állítva.
VIBRATO GYORSASÁG	A vibrato hatás gyorsaságát állítja be. A fő vokál hangját is befolyásolja, ha a FŐ VOKÁL NEM TÍPUS nem **Off**-ra van állítva.
VIBRATO KÉSLELTETÉS	Egy hang létrehozása és vibrato hatás bekapcsolódása közötti késleltetési idő hosszúságát állítja be. Minnél magasabb az érték, annál hosszabb a késleltetési idő.
HARMÓNIA 1/2/3 HANGERŐ	Az első (legalacsonyabb), második, illetve harmadik (legmagasabb) harmónia hang hangerejét állítja be.
HARMÓNIA 1/2/3 PAN	Az első (legalacsonyabb), második, illetve harmadik (legmagasabb) harmónia hang sztereó (pan) állását határozza meg. **Random** A billentyűzet használatakor a hang sztereó állása véletlenszerűen változik majd. Ez az opció csak abban az esetben működik ha a harmónia üzemmódot "VOCODER", vagy "CHORDAL"-ra állította be.
HARMÓNIA 1/2/3 ELHANGOLÁS	Az első (legalacsonyabb), második, illetve harmadik (legmagasabb) harmónia hangot egy bizonyos, meghatározott számú centtel hangolja el.
HANGMAGASSÁGBÓL HANGJEGYRE	Amikor ezt "ON"-ra állítja akkor lejátszhatja a PSR-3000/1500 hangjait saját hangjával együtt. (A PSR-3000/1500 követi hangjának magasságát és hangjegy adattá alakítja át hangszín generátor számára. Megjegyzendő, ugyanakkor, hogy hangjának dinamikus változásai nem befolyásolják a hangszín generátor hangerejét.
HANGMAGASSÁGBÓL HANGJEGY RÉSZEKRE	Meghatározza, hogy a PSR-3000/1500 mely részeit irányítja majd a fő vokál ha a hangmagasságból hangjegyre paramétert "ON"-ra állítja.

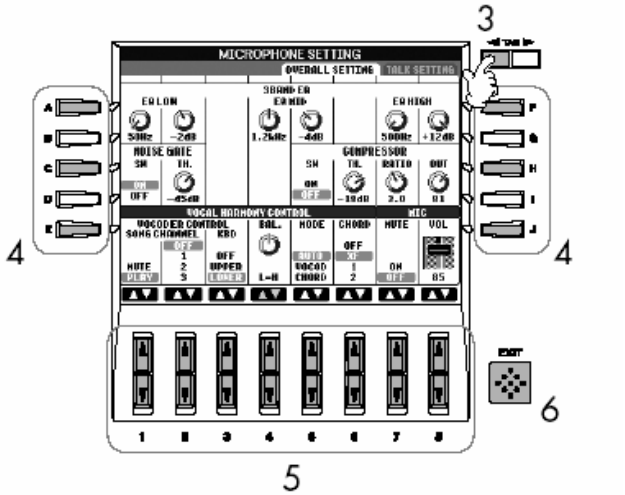
A mikrofon és a harmónia hang beállítása



1 **Nyomja be a [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] gombot.**

2 **A MICROPHONE SETTING ablak előhívásához nyomja be az [I] (MIC SETTING) gombot.**

3 **Az OVERALL SETTING tab ablak kiválasztásához nyomja be a TAB [◄] gombot.**



FIGYELEM!
Ha kilép az ablakból, az OVERALL SETTING tab ablak beállításait a berendezés automatikusan a hangszerre menti. Megjegyzendő, azonban, hogy ha nem lép ki ebből az ablakból és kikapcsolja a berendezést, úgy a beállítások elvesznek!

4 **Az adat (paraméter) (lásd az alábbiakat) kiválasztásához nyomja be az [A]-[J] gombokat.**

5 **Az értékek beállításához használja a [1▲▼]-[8▲▼] gombokat.**

6 **A MICROPHONE SETTING ablakból való kilépéshez nyomja be az [EXIT] gombot.**

Az OVERALL SETTING Tab ablakban beállítható adatok (paraméterek)

■ **3 SÁVOS EQ**

Az EQ (ekvalizer) egy olyan processzor, amely a frekvencia spektrumot több sávra bontja, amiket ezután a teljes frekvencia választnak megfelelően lehet fokozni, vagy csökkenteni. A PSR-3000/1500 a mikrofon hanghoz használható magas fokozatú három sávos (LOW, MID, és HIGH) digitális ekvalizert funkciót is tartalmaz.

- **Hz**
  Beállítja a megfelelő sáv frekvenciáját.
- **Db**
  Csökkenti, vagy fokozza 12 dB-ig, a megfelelő sáv szintjét.

■ **ZAJ GÁT**

Ez az effekt elnémítja a beérkező jelet, ha a mikrofonból érkező jel szintje egy meghatározott szint alá esik. Ezáltal hatékonyan megszünteti a zavaró hanghatásokat, és lehetővé teszi a kívánt jel (vokál, stb.) beérkezését.

- **SW (Switch)**
  Kikapcsolja, vagy bekapcsolja a zaj gátat.

- **TH (Threshold)**
  Beállítja azt a beérkező jel szintet, aminél a gát kinyílik.

■ **KOMPRESSZOR**

Visszatartja a kimenő jelet, ha mikrofonból érkező jel túllépi a meghatározott szintet. Ez a funkció különösen alkalmas a széles skálájú, dinamikus vokálok kiegyenlítésére. Továbbá hatékonyan tömöríti a jelet, oly módon, hogy a halk részeket felhangosítja,a hangos részeket pedig lehalkítja.

- **SW (Switch)**
  Kikapcsolja, vagy bekapcsolja a kompresszort.

- **TH (Threshold)**
  Beállítja azt a szintet, aminél bekapcsol a kompresszor.

- **RATIO**
  Beállítja a tömörítési arányt.

- **OUT**
  Beállítja a kimenő jel végleges szintjét.

■ **VOKÁL HARMÓNIA IRÁNYÍTÁS**

A következő paraméterek határozzák meg a harmónia irányítását.

- **Vocoder irányítás**
  Vocoder üzemmódban a vokál harmónia effektet a hangjegy adatok irányítják — azok a hangjegyek, melyeket a billentyűzeten lejátszik és/vagy a dal hangjegyei. Ezek a paraméterek lehetővé teszik a harmóniát irányító hangjegyek meghatározását.

DAL CSATORNA (SONG CHANNEL)	**MUTE/PLAY (NÉMÍTÁS/LEJÁTSZÁS)** Ha "MUTE"-ra állítja, az alább kiválasztott csatorna (harmónia irányítás) elnémul a dal visszajátszásakor. **OFF/Channels 1-16 (KI/1-16 csatornák)** Ha "OFF"-ra állítja, a harmónia, dal adatok által történő irányítását kikapcsolja. Ha 1-16 értekek egyikét választja, úgy a megfelelő csatornán található hangjegy adatok (a PSR-3000/1500-on lejátszott dal, vagy egy külsö MIDI sorrendvezérlő) irányítják a harmóniát. Ez a beállítás kapcsolódik a SONG SETTING ablak HARMONY CH beállításához.
BILLENTYŰZET (KEYBOARD)	**OFF (KI)** A harmónia billentyűzet általi irányitása ki van kapcsolva. **UPPER (FELSŐ)** A felosztási pont jobb oldalán lejátszott hangjegyek irányítják a harmóniát. **LOWER (ALSÓ)** A felosztási pont bal oldalán lejátszott hangjegyek irányítják a harmóniát.

- **BAL.**
  Ez a funkció lehetővé teszi a fő vokál (az Ön hangja) és a vokál harmónia kiegyensúlyozását. Ha növeli ezt az értéket növekszik a vokál harmónia hangereje és csökken a fő vokál hangereje.

  Ha L<H63-ra állítja (L : fő vokál, H : vokál harmónia), úgy kimenő jelként csak a vokál harmónia jelenik majd meg ; ha L63>H-ra állítja, úgy kimenő jelként csak a fő vokál jelenik majd meg.

- **MODE**
  Minden vokál harmónia típus beletartozik három üzemmód egyikébe, amelyek mind másféleképpen hoznak létre harmóniákat. A harmónia effektus a kiválasztott vokál harmónia üzemmód függvénye, és ez a paraméter határozza meg azt, hogy miképpen adja hozzá a berendezés a harmóniát az Ön hangjához. A három üzemmód leírását lásd az alábbiakban.

AUTO	Ha az [ACMP ON/OFF] vagy [LEFT] ON pozícióban van, vagy a dal tartalmaz akkord adatokat, úgy az üzemmód automatikusan CHORDAL-ra (AKKORD) áll be. Minden egyéb esetben az üzemmód VOCODER beállításban lesz.
VOCODER	A harmónia hangjegyeket az Ön által, a billentyűzeten lejátszott és/vagy a dal adatok határozzák meg. Meghatározhatja, hogy a Vocoder effektet a billentyűzeten keresztül, vagy a dal adatok alapján kívánja-e irányítani.

CHORDAL	A harmónia hangjegyeket a következő három akkord típus határozza meg : a billentyűzet chord (akkord) részén lejátszott akkordok ([ACMP] bekapcsolva), a billentyűzet bal (LEFT) hang részén lejátszott akkordok ([ACMP] kikapcsolva, LEFT] bekapcsolva), illetve a harmónia irányítása céljából a dal adatokban található akkordok. (Ez az opció nem áll rendelkezésre ha a dalban nincsenek akkord adatok.)

- **CHORD (AKKORD)**

A következő paraméterek határozzák meg, hogy a dalban

rögzített adatok közül melyeket használja a berendezés az

akkordok azonosításához.

OFF	A dal adatai nem tartalmaznak azonosítható akkordokat.
XF	A vokál harmóniához XF formátumú akkordokat használ a berendezés.
1-16	A meghatározott dal csatornából származó hangjegyek alapján azonosított akkordok.

■ **MIC**

A mikrofon hang irányítását a következő paraméterek
határozzák meg.

- **MUTE (NÉMÍTÁS)**

Ha ON állásban van a mikrofon hang ki van kapcsolva.

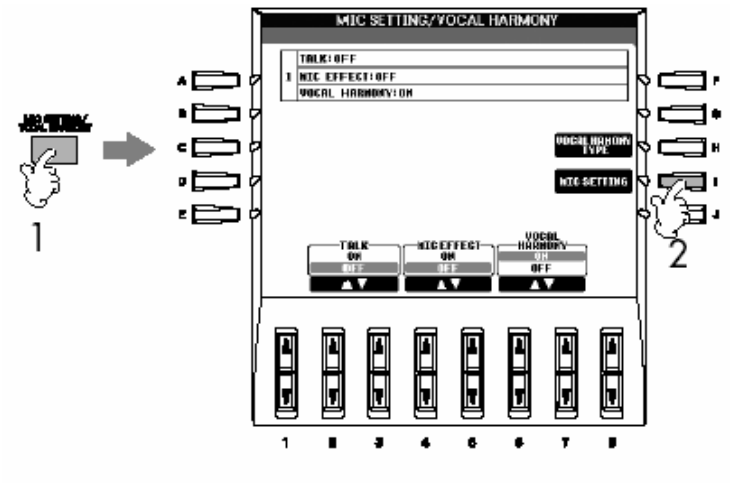
- **VOLUME (HANGERŐ)**

  A mikrofon hang kimenő hangerejét állítja be.

Beszéd beállítás

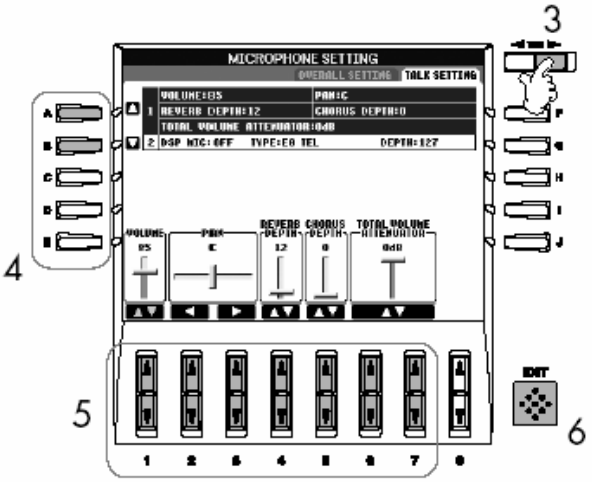
Ez a funkció lehetővé teszi, hogy a dalok között szöveget mondjon be, és hogy ezeket elkülönítse a dalok előadásának beállításaitól.

1 **a MIC SETTING/VOCAL HARMONY ablak előhívásához nyomja be a [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] gombot.**



2 **A MICROPHONE SETTING (mikrofon beállítás) ablak előhívásához nyomja meg az [I] (MIC SETTING) gombot.**

3 **A TALK SETTING (beszéd beállítás) tab ablak előhívásához nyomja be a TAB [►] gombot.**



FIGYELEM!
Ha kilép az ablakból, a TALK SETTING tab ablak beállításait a berendezés automatikusan a hangszerre menti. Megjegyzendő, azonban, hogy ha nem lép ki ebből az ablakból és kikapcsolja a berendezést, úgy a beállítások elvesznek!

4 **A beállítandó adat (paraméter) kiválasztásához használja az [A]/[B] gombokat.**

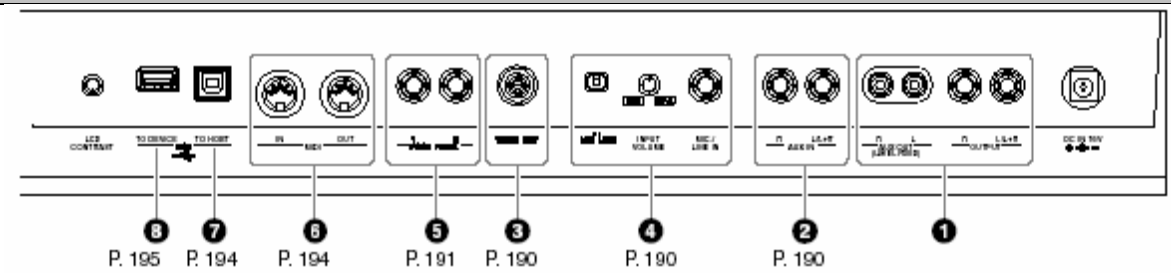
5 **Az értékek beállításához használja a [1▲▼]-[7▲▼] gombokat.**

6 **A MICROPHONE SETTING (mikrofon beállítás) ablakból való kilépéshez nyomja be az [EXIT] gombot.**

A TALK SETTING Tab ablakban beállítható adatok (paraméterek)

VOLUME (HANGERŐ)	A mikrofon hang kimenő hangerejét határozza meg.
PAN	Beállítja a mikrofon hang sztereó pan pozícióját.
REVERB DEPTH (VISSZHANG MÉLYSÉG)	A mikrofon hanghoz adott visszhang hatás mélységét állítja be.
CHORUS DEPTH (KÓRUS MÉLYSÉG)	A mikrofon hanghoz adott kórus hatás mélységét állítja be.
TOTAL VOLUME ATTENUATOR (TELJES HANGERŐ CSÖKKENTÉS)	A teljes hang tekintetében határozza meg a hangerő csökkentés mértékét (a beérkező mikrofon hang kivételével) — és lehetővé teszi, hogy hatékony kiegyenlítést alkalmazzon saját hangja és a teljes hangszer hang között.
DSP MIC ON/OFF (DSP MIC BE/KI)	Ki-, vagy bekapcsolja a mikrofonhoz rendelt DSP hatást.
DSP MIC TYPE (DSP MIC TÍPUS)	Kiválasztja a mikrofonhoz rendelendő DSP hatás típusát.
DSP MIC DEPTH (DSP MIC MÉLYSÉG)	Kiválasztja a mikrofonhoz rendelendő DSP hatás mélységét.

A hangszer használata más berendezésekkel



FIGYELEM!
Mielőtt hangszerét más berendezésekhez csatlakoztatná, győződjön meg arról, hogy kikapcsolta-e a berendezéseket. Továbbá mielőtt a berendezéseket bekapcsolná, állítsa a hangerőt a minimumra (0). Ha ezt elmulasztja áramütés, illetve berendezések károsodása lehet a következmény.

Audió és videó berendezések csatlakoztatása

Megjegyzés
Ellenállás nélküli (nulla ellenállás) audio kábeleket és adapter dugókat használjon !

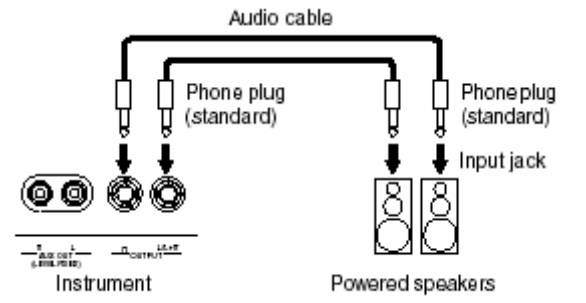
❶ Visszajátszás és felvétel céljából használandó külső audio berendezések használata ([OUTPUT] Jack, [AUX OUT (LEVEL FIXED)] Jack, [OPTICAL OUT] Jack)

A hangszer hangjának erősítése céljából csatlakoztathatja ezeket a jack dugókat hifi berendezéshez, vagy felvétel céljából kazettás magnóhoz, illetve más audió berendezéshez is. A hangszerhez ([MIC/LINE IN] jack) csatlakoztatott gitár, vagy mikrofon hang, egyben kimenő jelként is funkcionál. Nézze át az alábbi diagrammokat és audio kábeleket használjon a csatlakoztatás során. A jack dugó bemenetek a hangszer alsó jack dugó panelén találhatók.

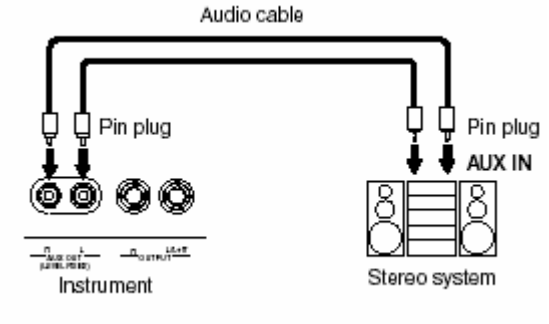
FIGYELEM!
Ha a hangszer hangját egy külső berendezéshez vezette ki, akkor először a hangszert kapcsolja be és csak utána kapcsolja be a külső berendezést. Kikapcsoláskor fordítsa meg ezt a sorrendet.
Ne csatlakoztassa kimenő [OUTPUT] [AUX OUT (LEVEL FIXED)] jack dugókat az [AUX IN] jack dugó bemenetekbe. Ha ily módon csatlakoztatja a kábeleket, az [AUX IN]-ba bemenő jel az [OUTPUT]. Az ily módon létrejött csatlakoztatás visszacsatolási hurkot eredményezhet, melynek következtében normális előadás nem valósulhat meg, és mindkét berendezésben is kárt okozhat.

[OUTPUT] jack dugó bemenetek
(Szabvány telefon [L/L+R] és [R] bemenetek)

Ha ezeket csatlakoztatja, akkor használhatja a hangszeren lévő [MASTER VOLUME] hangerő irányító gombot a külső berendezés hangerejének irányítására is. A hangszer OUTPUT [L/L+R]/ [R] jack bemeneteit és hangszórók jack dugóit megfelelő audió kábelekkel csatlakoztassa. Monó berendezés csatlakoztatásához kizárólag az [L/L+R] bemenetet használja.



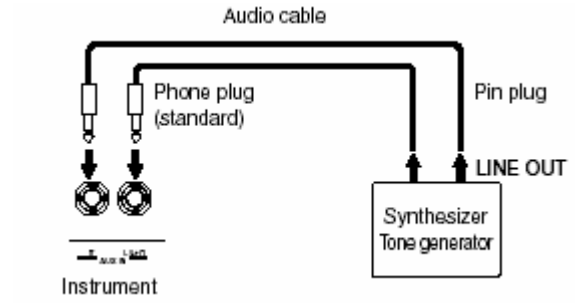
[AUX OUT (LEVEL FIXED)] jack dugó bemenetek
([L] és [R] RCA jack dugóhoz)



Amikor ezeket csatlakoztatja, akkor a hangot egy rögzített szinten vezeti ki a külső berendezéshez, amely független a [MASTER VOLUME] beállítástól. Akkor használja ezeket, amikor egy külső audió berendezéssel szabályozza a hangerőt, vagy, ha a hangszer hangját egy külső berendezés segítségével veszi fel. Csatlakoztassa a hangszer AUX OUT [L]/[R] (LEVEL FIXED) jack dugóit a külső audió rendszer AUX IN jack dugóival, és használjon a műveletnek megfelelő audió kábeleket.

❷ Külső berendezések hangjának lejátszása a beépített hangszórókon keresztül

Egy másik hangszer sztereó kimenő jeleit lehet csatlakoztatni ezeken a jack dugókon keresztül,



ami lehetővé teszi a külső hangszer hangszer hangjának reprodukálását a hangszer beépített hangszóróin keresztül. Csatlakoztassa a külső szintetizátor, vagy hangszín generátor modul kimenő jack dugóit a hangszer AUX IN [L/L+[R]/[R] dugóit, a műveletnek megfelelő audió kábelek segítségével.

FIGYELEM!
Amikor egy külső berendezés hangját csatlakoztatja a hangszerhez, először a külső berendezést kapcsolja be, és azután kapcsolja be a hangszert. Kikapcsoláskor fordítsa meg ezt a sorrendet.

Megjegyzés
- Monó berendezés csatlakoztatásához kizárólag az [L/L+R] jack dugókat használja
- A hangszer [MASTER VOLUME] beállítása befolyásolja az [AUX IN] jack dugóból érkező jelet.

❸ A hangszer kijelzője tartalmának kivetítése különálló televízió monitorra (PSR-3000)

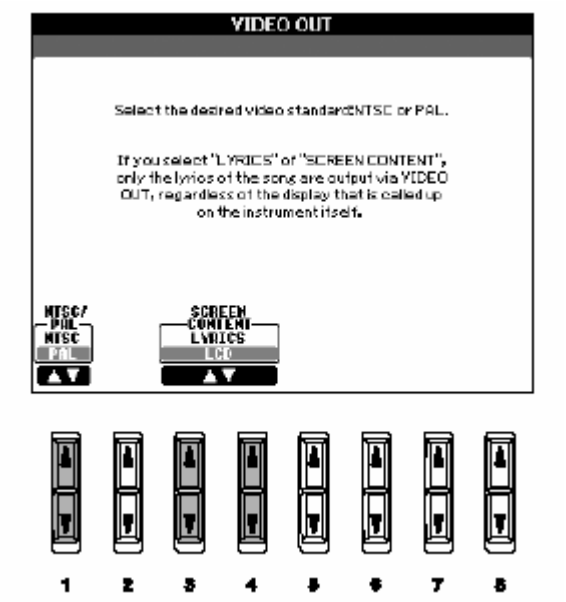
Csatlakoztassa hangszerét egy külső televízió monitorhoz és megjelenítheti a kijelző aktuális tartalmát, dalszöveget (csoportos együtténeklésihez például), stb. a televízión.

Megjegyzés
- Állítsa be NTSC vagy PAL beállításokat, video berendezése által használt rendszer beállításainak megfelelően.
- Ha a kimenő videó jel tartalmaként a LYRICS (dalszöveg) opciót választja, a hangszeren előhívott ablak tartalmától függetlenül, csak a dal szövege jelenik meg kimenő jelként (VIDEO OUT).
- Lehetőség szerint ne nézze a televízió vagy videó monitort huzamos ideig folyamatosan, mert ez károsíthatja látását. Tartson gyakoran szünetet és a szem megerőltetésének elkerülése érdekében fokuszálja szemét egy távoli tárgyra.

Videó out (ki) beállítások

1 **Hivja elő az operációs ablakot**
[FUNCTION]→[G] VIDEO OUT

2 **A videó működési rendszerének kiválasztásához "ŇTSC", vagy "PAL" használja a [1▲▼] gombot. a videó out jel tartalmának kiválasztásához — a kijelző aktuális tartalma (LCD) vagy dalszöveg (LYRICS) — nyomja be a [3 ▲▼]./[4 ▲▼ gombokat.**



❹ Mikrofon és gitár csatlakoztatása ([MIC/LINE IN] jack) (PSR.3000)

Ha mikrofont csatlakoztat a [MIC/LINE IN] a hangszer alsó részén található jack dugó (szabványos 1/ 4" telefon jack dugó) kimenethez, együtt énekelhet egy dallal vagy saját előadásával. A hangszer a beépített hangszóróin keresztül kivezeti a vokál, vagy gitár előadása hangját. A csatlakoztatás részleteit lásd az. Nagy teljesítményű berendezések csatlakoztatásakor mindig győződjön meg arról, hogy a [MIC. LINE] kapcsolót "LINE"-ra állította-e.

❺ A pedál használata ([FOOT PEDAL] jack)

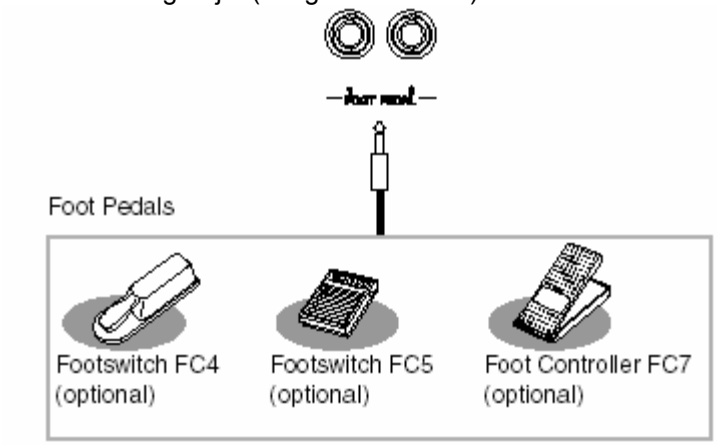
A gyári beállításokkal kettő darab pedál jack dugót (FOOT PEDAL) használhat az alább részletezett funkciókon keresztüll.

- **FOOT PEDAL 1 jack**

Az opcionális Yamaha FC4, vagy FC5 pedálokat ehhez a jack kimenethez csatlakoztassa, és a kitartás be-, illetve kikapcsolásához használja. A pedál a zongora kitartópedáljához hasonlóan működik — a hang kitartásához nyomja be, normális hangzás visszaállításához pedig eressze fel a pedált.

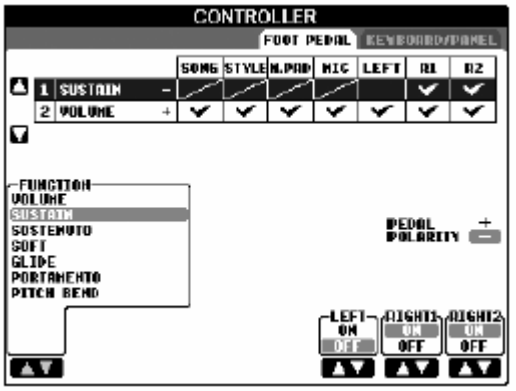
- **FOOT PEDAL 2 jack**

Az opcionális Yamaha FC7 pedált ehhez a jack kimenethez csatlakoztassa, és segítségével megváltoztathatja a PSR-3000/1500-on lejátszott előadása hangerejét (hangadás funkció).



FIGYELEM!
Mindig győződjön meg arról, hogy kikapcsolta-e a berendezést, mielőtt csatlakoztatná, vagy eltávolítaná a pedálokat.

Meghatározott funkciók hozzárendelése az egyes pedálokhoz



A csatlakoztatott pedálokhoz rendelt funkciókat meg lehet változtatni — például használhatja a pedálokat a stílus visszajátszás elintásához, vagy megállításához, vagy hangmagasság hajlítások létrehozásához is.

1 **Hívja elő az operációs ablakot.** [FUNCTION]→[D] CONTROLLER → TAB [◀] FOOT PEDAL

2 **Annak a pedálnak a kiválasztásához, amelyikhez funkciót kíván rendelni használja az [A]/[B] gombokat.**

3 **A 2. lépésben kiválasztott pedálhoz rendelendő funkció kiválasztásához használja az [1▲▼] gombot.** A művelet részletes leírását lásd az alábbiakban.

4 **A kiválasztott funkciók adatainak beállításához használja a [2▲▼]-[8▲▼] gombokat.** A rendelkezésre álló paraméterek eltérhetnek a 3. lépésben kiválasztott funkció függvényében. Ezen paraméterek részletes leírását az alábbiakban ismertetjük.

5 **Ellenőrizze a pedál lenyomásával, hogy ténylegesen irányítható-e a kívánt funkció.**

Állítsa be a pedál polaritását
A pedálok ki-, illetve bekapcsolása eltérő tulajdonságokat mutathat, attól függően, hogy milyen pedált csatlakoztatott hangszeréhez. Például amíg egy bizonyos típusú pedál lenyomása kikapcsolja az adott funkciót, úgy egy másik gyártmányú pedál lenyomása a funkció bekapcsolódását eredményezheti. Amennyiben szükséges, ezt a beállítást használja az irány megfordításához. A polaritás megfordításához, nyomja be az [1] (Pedál polaritás) gombot.

A pedál funkciók részletes leírását itt ismertetjük. A "∗"-gal jelölt funkciókat csak pedál segítségével tudja működtetni, a láb kapcsoló segítségével nem érhető el a kívánt működés.

Hozzárendelhető pedál funkciók

VOLUME (hangerő)*	A hangerő szabályozását teszi lehetővé pedál használata segítségével.
SUSTAIN (tartás)	Lehetővé teszi a hang kitartásának irányítását egy pedál segítségével. Ha lenyomja és nyomva tartja a pedált, a billentyűzeten lejátszott összes hang kitartása hosszabbá válik. A pedál felengedésekor a kitartott hangok azonnal elnémulnak.
SOSTENUTO	Lehetővé teszi a Sostenuto hatás pedállal történő irányítását. Ha a billentyűzeten lejátszik egy hangot, vagy egy akkordot és lenyomja a pedált miközben fogja a hangjegyeket, a hangok kitartása mindaddig működik ameddig lenyomva tartja a pedált. Az ezután lejátszott hangokat azonban nem tartja ki ez a funkció. Ez a funkció lehetővé teszi az akkordok kitartását, amíg a további hangjegyeket staccato-ban játssza le.
SOFT	Lehetővé teszi a Soft hatás pedállal történő irányítását. E pedál lenyomása nyökkenti a lejátszott hangjegyek hangerejét, és megváltoztatja hangszínüket is. Ez a funkció csak bizonyos, megfelelő hangok esetében hatékony.
GLIDE	Amikor lenyomja a pedált megváltozik a hangmagasság, majd a pedál felengedésekor visszaáll eredeti állapotára.
PORTAMENTO	A pedál lenyomásával érheti el a portamento hatást (hangok egyenletes eltolása). A portamento akkor jön létre, amikor a hangjegyeket legato stílusban (azaz, úgy játszanak le egy hangot, hogy közben az előző hangot kitartják) játszák le. A portamento időt a keverő pultról is be lehet állítani. Ez a funkció nem befolyásol bizonyos természetes hangokat, melyek hangzása nem lenne megfelelő ezzel a funkcióval.
PITCH BEND (hangmagasság hajlítás) *	A pedál segítségével hajlíthatja lefelé, vagy felfelé a hangok hangmagasságát.
MODULATION (moduláció)	A vibrato effektet ad a billentyűzeten lejátszott hangokhoz. A pedál lenyomásával növekszik az effekt mélysége.
DSP VARIATION (DSP variáció)	Be-, illetve kikapcsolja a DSP VARIATION (DSP variáció)-t.
HARMONY/ECHO (harmónia/visszhang)	Be-, illetve kikapcsolja a HARMONY/ECHO (harmónia/visszhang) hang effektet.
VOCAL HARMONY (PSR-3000) (vokál harmónia)	Be-, illetve kikapcsolja a vocal harmony (vokál harmónia) funkciót.
TALK (PSR-3000)	Be-, illetve kikapcsolja a MIC SETTING Talk (mikrofon beállítás beszéd) funkciót.
SCORE PAGE+ (partitúra oldal +)	Miközben a dal áll, a következő partitúra oldalra lapozhat.
SCORE PAGE – (partitúra olda -)	Miközben a dal áll, az előző partitúra oldalra lapozhat.
SONG PLAY/PAUSE (dal visszajátszás/szünet)	Megegyezik a SONG [PLAY/PAUSE] (dal [visszajátszás/szünet]) gombbal.
STYLE START/STOP (stílus elindít/leállít)	Megegyezik a STYLE CONTROL [START/STOP] (stílus vezérlés [elindít/leállít]) gombbal.
TAP TEMPO (tap tempó)	Megegyezik a [TAP] gombbal.
SYNCHRO START (szinkron indítás)	Megegyezik a [SYNC START] gombbal.
SYNCHRO STOP (szinkron leállítás)	Megegyezik a [SYNC STOP] gombbal.
INTRO 1-3	Megegyezik az [INTRO I-III] gombokkall.
MAIN A-D	Megegyezik a [MAIN VARIATION A-D] gombokkal.
FILL DOWN (kitöltés)	Fill-in-t (kitöltés) játszik le, amit automatikusan követ bal odalon levő gomb fő része (main section).
FILL SELF	Fill-in-t (kitöltés) játszik le.

FILL BREAK	Szünetet játszik le.
FILL UP	Fill-in-t (kitöltés) játszik le, amit automatikusan követ bal odalon levő gomb fő része (main section).
ENDING 1-3	Megegyezik az [ENDING/rit. I-III] gombokkal.
FADE IN/OUT (beúsztatás/kiúsztatás)	Megegyezik a [FADE IN/OUT] (beúsztatás/kiúsztatás) gombokkal.
FINGERED/FING ON BASS (tapintott/on bass)	A pedál váltakozva kapcsol a tapintott (fingered) és az On Bass üzemmódok között.
BASS HOLD	Amíg lenyomva tartja e pedált a kísérő stílus hangjegy megmarad, még akkor is ha a stílus visszajátszás közben megváltoztatja az akkordot. Azonban, ha tapintást "AI FULL KEYBOARD"-ra (teljes billentyűzet) állítja, a funkció nem működik.
PERCUSSION (perkusszió)	A pedál egy a [4▲▼]-[8▲▼] gombokkal kiválasztott ütős hangszert szólaltat meg. A billentyűzet segítségével kiválaszthatja a használni kívánt ütős hangszert.
RIGHT 1 ON/OFF (jobb 1 ki/be)	Megegyezik a PART ON/OFF [RIGHT 1] gombbal.
RIGHT 2 ON/OFF (jobb 2 ki/be)	Megegyezik a PART ON/OFF [RIGHT 2] gombbal.
LEFT ON/OFF (bal ki/be)	Megegyezik a PART ON/OFF [LEFT] gombbal.
OTS +	Előhívja a következő egyérintéses beállítást (One Touch Setting).
OTS -	Előhívja az előző egyérintéses beállítást (One Touch Setting).

Megjegyzés a sostenuto és portamento funkciók nem befolyásolják az orgona fuvola hangokat, még abban az esetben sem, ha pedálokhoz rendeltéke őket.

Az egyes funkciók állítható paraméterei

Az alábbi paraméterek a [2▲▼]-[8▲▼] gomboknak felelnek meg, és elérhetőségük a kiválasztott vezérlési típustól függ. Például ha a SUSTAIN-t választottuk ki típusként, a "HALF PEDAL POINT" (fél pedál pont), "RIGHT 1" (jobb 1), "RIGHT 2" (jobb 2), illetve "LEFT" (bal) paraméterek automatikusan megjelennek a kijelzőn.

SONG (dal), STYLE (stílus), MIC* (mikrofon), M. PAD, LEFT (bal), RIGHT 1 (jobb 1), RIGHT 2 (jobb 2)	Ezek a paraméterek határozzák meg, hogy mely részekre lesz hatással a pedál. *Csak a PSR-3000 tartalmazza ezt a funkciót.
UP/DOWN (fel/le)	Ha a GLIDE-ot, vagy PITCH BEND-et választottuk, ezek a paraméterek határozzák meg, hogy hangmagasság emelkedik avagy csökken.
RANGE (tartomány)	Ha a GLIDE-ot, vagy PITCH BEND-et választottuk, ezek a paraméterek határozzák meg, félhangokban, a hangmagasság változás tartományát.Kapcsolódik a keverő pult (Mixing Console) → hangmagasság hajlítás tartomány (Pitch Bend Range) beállításával.

ON SPEED	Ha a GLIDE-ot választottuk, a pedál lenyomásakor ez a paraméter határozza meg a hangmagasság változás gyorsaságát.
OFF SPEED	Ha a GLIDE-ot választottuk, a pedál felengedésekor ez a paraméter határozza meg a hangmagasság változás gyorsaságát.
KIT	Ha perkussziót (PERCUSSION) rendelünk egy pedálhoz, ez a paraméter minden rendelkezésre álló dob felszerelést megjelenít, és lehetővé teszi, hogy a pedál által használandó, legmegfelelőbb dobot válassza ki.
PERCUSSION (perkusszió)	Ha perkussziót (PERCUSSION) rendelünk egy pedálhoz, a kiválasztott dob felszerelés összes hangját megjeleníti. Ez határozza meg a pedálhoz rendelt hangszer hangját.

❻ Külső MIDI eszközök csatlakoztatása ([MIDI] Terminals)

MIDI eszközök csatlakoztatásához a beépített [MIDI] terminálokat és szabványos MIDI kábeleket használja.

MIDI IN	Külső MIDI eszközökről fogad MIDI üzeneteket
MIDI OUT	A hangszer által generált MIDI üzeneteket közvetíti

A MIDI általános leírását és hatékony felhasználását a következő fejezetekben találja :

- Mi az a MIDI ?…….. oldal
- Hogyan használjuk a MIDI-t……oldal
- MIDI beállítások……oldal

Számítógép és egyéb USB eszközök csatlakoztatása

❻❼

Számítógép csatlakoztatása ([USB TO HOST] és [MID] terminálokra)

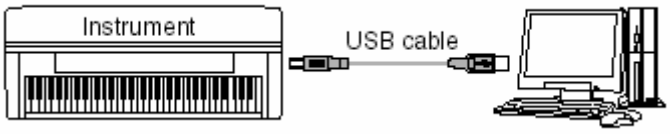
Ha számítógépet csatlakoztat [USB TO HOST] MIDI terminálhoz, adatokat közvetíthet a hangszer és a számítógép között a MIDI segítségével, és ezáltal kihasználhatja a kifinomult számítógépes zenei programok által kinált lehetőségeket. Ne feledkezzen meg a megfelelő USB MIDI csatoló program (driver) telepítéséről.
Az alábbi útmutató leírja a terminálok csatlakoztatásának és felhasználásának részleteit.

Megjegyzés
Abban az esetben ha számítógépén van USB illesztő eszköz, úgy a MIDI helyett, ajánlatos számítógépét és a hangszert USB-n keresztül csatlakoztatni.

Megjegyzés
Csatoló program (driver)
A csatoló program (driver) egy olyan szoftver eszköz, amely adat-átviteli felületet hoz létre a számítógép operációs rendszere és a csatlakoztatott hardware eszköz között. USB MIDI csatoló programot (driver) kell telepítenie számítógépére ha össze kívánja kötni számítógépét hangszerével.
(Ezt a leírást, a két csatlakoztatási formának megfelelően két részre osztottuk : az [USB TO HOST] terminálhoz, illetve a [MIDI] terminálhoz való csatlakozás.)

- **Az [USB TO HOST]-hoz való csatlakozás**

Ha USB-n keresztül csatlakoztatja a hangszert számítógépéhez, szabványos USB kábeleket (hivatalos USB logóval ellátott kábel) használjon a hangszer [USB TO HOST] terminálja és a számítógépen lévő USB terminál csatlakoztatásához. Ezután telepítse az USB MIDI csatoló programot (driver).



Az [USB TO HOST] és [USB TO DEVICE] terminálokról
A hangszer két különböző USB terminált tartalmaz : [USB TO HOST] és [USB TO DEVICE]. Mindig győződjön meg arról, hogy nem keverte-e össze a két terminált, és az ezeknek megfelelő kábel

- Győződjön meg arról, hogy hangszerén nincs-e folyamatban adatátviteli feladat. (Csak abban az esetben közvetít a hangszer adatokat, ha billentyűzeten hangjegyeket játszik le, vagy dal visszajátszás van folyamatban.)
- **Amikor USB eszköz van csatlakoztatva hangszeréhez, várjon hat másodpercet a következő műveletek között : a hangszer ki-, illetve közvetlen azutáni bekapcsolása között, valamint az USB kábel csatlakoztatása és kihúzása között.**

csatlakozásokat. Továbbá, győződjön meg arról, hogy a megfelelő dugót a megfelelő irányban csatlakoztatta-e. Az [USB TO DEVICE] terminál leírását a alábbi fejezetekben ismertetjük.

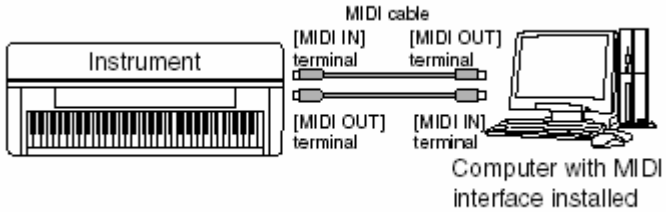
FIGYELEM!
Az [USB TO HOST] terminál használata során követendő elővigyázatossági lépések
Amikor számítógépét az [USB TO HOST] terminálhoz csatlakoztatja a kövesse a következő útmutatást és vegye figyelembe az alábbi óvintézkedéseket. Amennyiben ezt elmulasztja számítógépe lefagyhat, adatai sérülhetnek, illetve el is veszhetnek. Ha számítógépe, vagy hangszere lefagy, kapcsolja ki hangszerét és indítsa újra számítógépét.

- Mielőtt csatlakoztatná számítógépét az [USB TO HOST] terminálhoz, lépjen ki minden energiatakarékos üzemmódból (felfüggesztés, sleep, készenléti üzemmód), valamint lépjen ki minden nyitott szoftver alkalmazásból, és kapcsolja ki a hangszert.
- Kövesse a következő lépéseket mielőtt kikapcsolja a hangszert, vagy kihúzza az USB kábelt a hangszerből/számítógépből.
  - Lépjen ki minden nyitott szoftver alkalmazásból számítógépén.

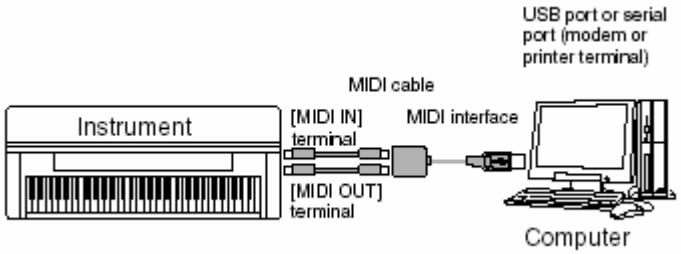
Megjegyzés

- Az adatátvitel az USB csatlakozás létrejötte után nem sokkal megkezdődik.
- Ha hangszerét USB kábel segítségével csatlakoztatja számítógépéhez, biztosítson USB hálózati főelosztó csomópontok érintése nélküli, közvetlen csatlakozást.
- A szekvencia szoftver telepítéséről bővebb tájékoztatást a megfelelő szoftver használati útmutatójában talál.

- **MIDI terminálon keresztüli csatlakoztatás**
  A hangszert kétféle módon lehet csatlakoztatni MIDI-n keresztül a számítógéphez. Ha számítógépén van MIDI illesztőprogram (interface), csatlakoztassa a számítógépe illesztőprogramjának MIDI OUT terminálját a hangszer [MIDI IN] termináljához, és csatlakoztassa a hangszer [MIDI OUT] terminálját az illesztőprogram MIDI IN termináljához.



A másik csatlakoztatási lehetőség alkalmazásához szükség van egy különálló, USB-n, vagy soros kapun (modem, vagy nyomtató terminál) keresztül a számítógéphez csatlakoztatott külső MIDI illesztőprogramra (interface). Szabványos MIDI kábelek segítségével, csatlakoztassa a külső illesztőprogram MIDI OUT terminálját a hangszer [MIDI IN] termináljához, és csatlakoztatssa a hangszer [MIDI OUT] terminálját a külső illesztőprogram (interface) MIDI IN termináljához.



Megjegyzés
Minden esetben a számítógépének leginkább megfelelő illesztőprogramot (interface) használja.

8 USB-LAN adapter és USB tároló eszközhöz való csatlakoztatás

A hangszer alsó panelén lévő [USB TO DEVICE] terminált kétféle képpen használhatjuk. (A PSR-3000/1500 két terminállal van ellátva)

- Egy USB típusú LAN adapter csatlakoztatása lehetővé teszi olyan Internetes oldalak elérését, amelyekről zenei adatokat tölthet le (165.oldal).
- Ha a hangszert szabványos USB kábellel csatlakoztatja egy USB tároló eszközhöz, elmenthet a csatlakoztatott eszközzel létrehozott adatokat, illetve adatokat olvashat be a csatlakoztatott eszközzel.

Megjegyzés
Az [USB TO HOST] és [USB TO DEVICE] terminálokról
A hangszer két különböző USB terminált tartalmaz : [USB TO HOST] és [USB TO DEVICE]. Mindig győződjön meg arról, hogy nem keverte-e össze a két terminált, és az ezeknek megfelelő kábel csatlakozásokat. Továbbá, győződjön meg arról, hogy a megfelelő dugót a megfelelő irányban csatlakoztatta-e. Az [USB TO HOST] terminál leírását az előző fejezetekben találja.

USB tároló eszközök használata
Ezt a típust a hangszer és egy USB tároló eszköz csatlakoztatása céljából alkalmazzák. Ezáltal lehetővé válik a generált adatok csatlakoztatott eszközre történő mentése, és az adatok beolvasása erről az eszközről. Az alábbi leírás általános leírást ad ezeknek az eszközöknek a csatlakoztatásáról és használatáról.

- **Kompatíbilis USB tároló eszközök**
  Legfeljebb kettő darab USB tároló eszközt (floppy lemez meghajtó, merevlemez meghajtó, CD-ROM meghajtó, flash memória olvasó/író, stb.) csatlakoztathat az [USB TO DEVICE] terminálhoz. (Amennyiben szükséges iktasson be egy USB hálózati főelosztó pontot.). Egyéb USB eszközt (számítógép billentyűzet, egér) nem szabad csatlakoztatni. A hangszer nem feltétlenül támogatja az összes kereskedelmi forgalomban megtalálható USB tároló eszközt. A Yamaha nem vállal felelősséget az Ön által beszerzett USB eszközök működéséért. Mielőtt USB eszközt vásárolna lépjen kapcsolatba a Yamaha hivatalos kereskedőjével, és kérjen az eszközzel kapcsolatban tájékoztatást, vagy látogassa meg az alábbi Internetes oldalt :

  http://www.yamahapkclub.com/

Megjegyzés
CD-ROM meghajtó
Bár a CD-ROM meghajtók alkalmasak az adatok hangszerre történő olvasására, adatok elmentésére nem alkalmasak.

1 **Csatlakoztassa az USB tároló eszközt az [USB TO DEVICE] terminálhoz, a megfelelő, szabványos USB kábelek segítségével.**

2 **Ezután azonnal lépjen ki a kiválasztási ablakból, majd lépjen vissza az ablakba (vagy nyomja be a [◄] és [►] Tab kapcsoló gombokat egyszerre). Ezáltal automatikusan előhívja az USB füleket (USB 1, USB 2, stb.), amelyek segítségével fájlokat menthet el és zenei adatokat játszhat vissza az eszközökről.**

Megjegyzés
USB hálózati főelosztó pont
Ha egyszerre kettő, vagy három eszközt csatlakoztat (pl.-ul : kettő darab USB tároló eszközt és egy LAN adaptert) iktasson be egy USB hálózati főelosztó eszközt. Az USB hálózati főelosztó eszköznek saját áramellátással kell rendelkeznie, és bekapcsolt állapotban kell lennie. Kizárólag egy darab USB hálózati főelosztó eszközt használhat fel. Amennyiben hiba üzenetet észlel az USB hálózati főelosztó eszköz használata közben, kapcsolja le a hálózati főelosztó eszközt a hangszerről, majd kapcsolja be a hangszert és csatlakoztassa vissza az USB hálózati főelosztó eszközt.

Megjegyzés
Az USB fülek (Tabs)
A csatlakoztatott USB eszközöket megjelenítő fülek legfeljebb 20-szor jeleníthetők meg eszközönként, vagy partíciónként. Ezek számok tájékoztató jellegűek, az eszközök csatlakoztatása, illetve szét kapcsolása függvényében változhatnak.

Az USB tároló eszköz fennmaradó memória mennyiségének ellenőrzése

Ezt a következő művelet eredményeként előhívható ablakban ellenőrizhet :
[FUNCTION]→[I] UTILITY→TAB [◀]/[▶] MEDIA
Ebben az ablakban az [A]/[B] gombok segítségével választhatja ki az eszközt, majd nyomja meg az [F] (PROPERTY) gombot.

Az USB tároló eszköz formázása
USB tároló eszköz csatlakoztatásakor, vagy adathordozók behelyezésekor, üzenet érkezhet a számítógépről az eszköz/adathordozó formázásával kapcsolatban. Amennyiben így történik, hajtsa végre a formatálást.

FIGYELEM!
A formatálás során elvesznek az előzőleg mentett adatok. Mindig a megfelelő körültekintéssel járjon el !

FIGYELEM!
Kerülje el az USB tároló eszköz sűrűn történő ki-, illetve bekapcsolását, vagy a kábel csatlakoztatását, illetve szétkapcsolását. Ez a hangszer működésének lefagyását, vagy felfüggesztődését eredményezheti. Miközben a hangszer adat forgalmat bonyolít (például mentési, másolási, illetve törlési műveletek során) NE húzza ki az USB kábelt, NE vegye ki az adathordozót a meghajtóból, és NE kapcsolja ki egyik berendezést sem. Ha ezt teszi az egyik, vagy mindkét berendezés adatai is megsérülhetnek.

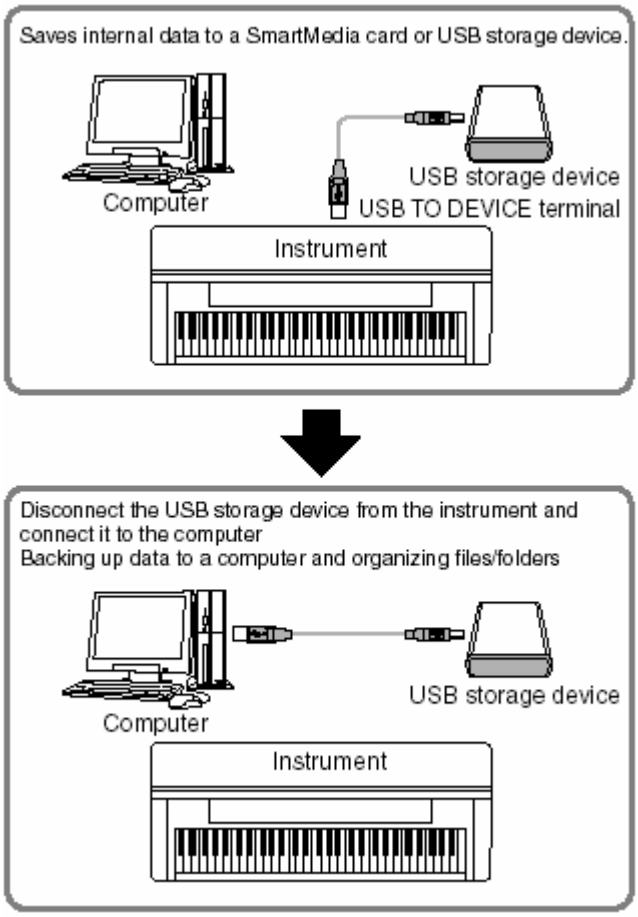
Adatai védelme (írásvédelem):
A fontos adatok figyelmetlenség következtében történő törlésének elkerülése végett alkalmazza a tároló eszközök által biztosított írásvédelmi funkciót. Az USB tároló eszközre történő adatmentés előtt mindig tiltsa le az írásvédelmi funkciót!

Megjegyzés
Még egy [USB TO HOST]-hoz csatlakoztatott számítógép segítségével sem férhet hozzá az [USB TO DEVICE]-hoz csatlakoztatott USB tároló eszközhöz a hangszeren keresztül.

Megjegyzés
Bár a hangszer elsősorban az USB 1.1 szabványt támogatja, az USB 2.0-t is csatlakoztathatja, azonban adatátvitel sebessége így is az USB 1.1-ével lesz megegyező.

Biztonsági másolat elmentése számítógépre

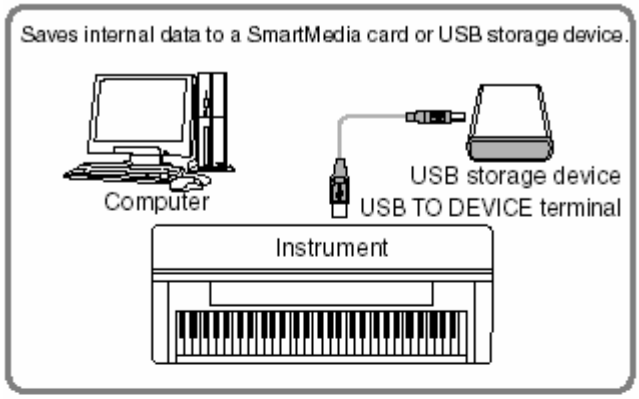
■ **A hangszer adatairól biztonsági másolat készítése és elmentése számítógépre**
Miután elmentette az adatokat SmartMedia kártyájára, vagy egy USB tároló eszközre, a számítógép merevlemezére másolhatja azokat, majd archiválhatja, illetve a kívánt módon rendszerezheti őket. Az eszközt az ábrán bemutatott módon csatlakoztassa vissza.

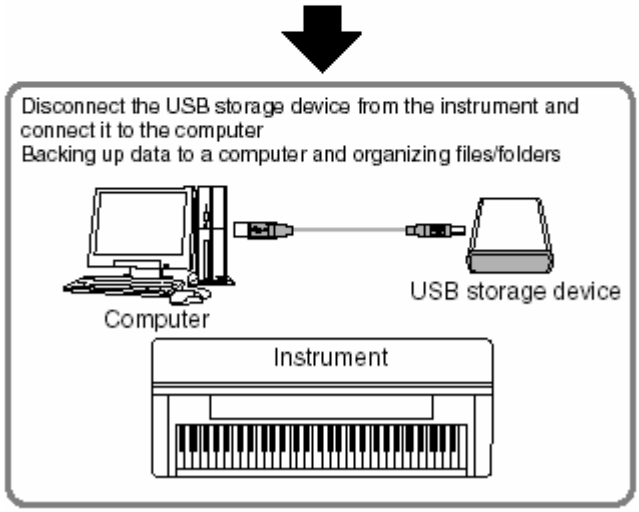


Megjegyzés
Bár az itt bemutatott példák egy csatlakoztatott USB tároló eszközt mutatnak be, a SmartMedia kártyára mentett adatokról is készíthet biztonsági másolatot.

A adatok másolása a számítógép merevlemezéről az USB tároló eszközre

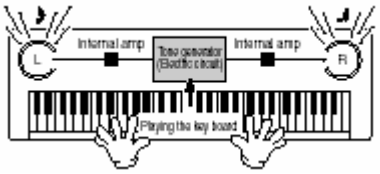
A számítógép merevlemezén található fájlokat átviheti hangszerére, oly módon, hogy először a tároló eszközre másolja őket, majd csatlakoztatja/behelyezi az adathordozót a hangszerhez(be).
Nemcsak a hangszer által generált fájlokat, hanem más eszközök által generált szabványos MIDI fájlokat, stílus fájl formatált stílus fájlokat is másolhat számítógépe merevlemezéről SmartMedia kártyára, vagy USB tároló eszközre. Miután lemásolta az adatokat, helyezze be a kártyát a kártyanyílásba, vagy csatlakoztassa az eszközt a hangszer [USB TO DEVICE] termináljához és játssza vissza az adatokat a hangszeren.





Mi is az a MIDI?

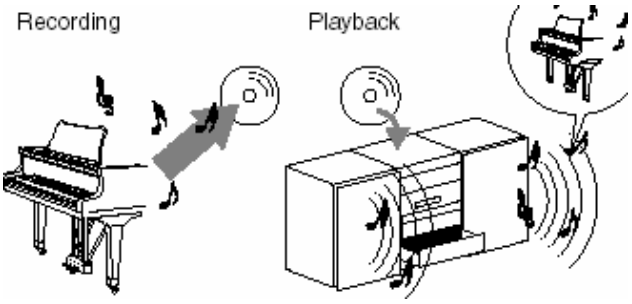
A legegyszerűbben talán úgy lehetne körülírni, hogy a MIDI egy olyan adatviteli szabvány, amely lehetővé teszi az elektronikus/digitális zenei hangszerek és egyéb eszközök könnyű, átfogó irányítását. Annak érdekében, hogy egy kicsit bővebb képet kapjunk a MIDI-ről, nézzünk meg először egy klasszikus gitárt, vagy egy zongorát.



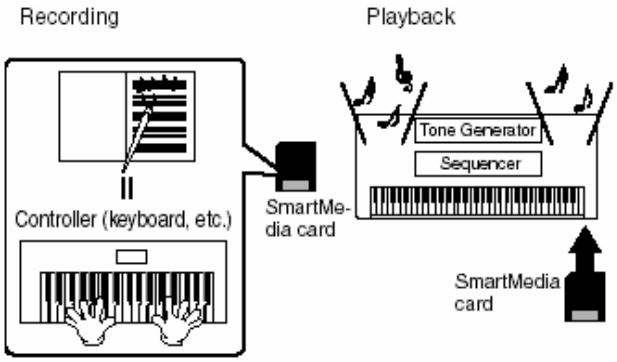
A zongora esetében Ön lenyom egy billentyűt, ami mozgásba hoz egy kalapácsot a zongora belsejében, majd a kalapács érintkezik egy húrral és létrejön a hang. A gitár esetében Ön közvetlenül a húrt pengeti meg, és így keletkezik a zenei hang. De vajon, hogyan szólaltatja meg egy digitális hangszer a hangokat?

Ahogyan azt a fenti ábrák is mutatják, egy elektronikus hangszer a hangszín generátorban tárolt, felvett hangokat (előzőleg rögzített) a billentyűzetből érkező információk alapján játsza le.

Most nézzük meg mi történik egy felvétel lejátszásakor. Egy zenei CD (például egy zongora szóló felvétele) visszajátszásakor, hallhatóak az akusztikus hangszerek tényleges (levegőben való rezgése) hangja. A MIDI-től való megkülönböztetése érdekében ezt nevezzük audio adatnak.



A fenti illusztrációban, zongorista előadásának tényleges akusztikai hangjait rögzítik audio adatok formájában, majd ezt CD-re rögzítik.

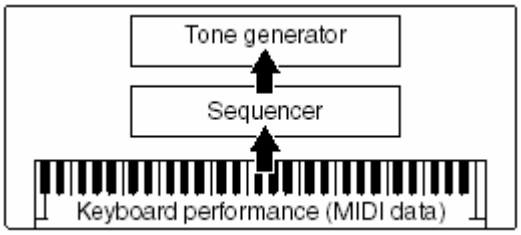


Amikor ezt a CD-t behelyezzük a CD lejátszóba, a tényleges zonogora előadást hallhatjuk. A zongorára nincs szükség, hiszen a felvétel tartalmazza a zongora által generált hangokat, és a hangszórók pedig reprodukálni tudják azokat.

Digitális hangszer előadásának felvétele és visszajátszása

Megjegyzés
Digitális hangszerek esetében az audio jeleket a hangszeren található kimenő jack kimenetek [AUX OUT] továbbítják.

Az illusztrációban megjelenő "vezérlő" és a "hangszín generátor" az akusztikus példában szereplő zongorának felelnek meg. Ebben az esetben az előadó billentyűzeten előadott előadását MIDI dal adatként rögzítik (lásd az alábbi illusztrációt). Egy akusztikus zongoraelőadás felvételéhez különleges felvételi felszerelésre van szükség. Ugyanakkor, mivel a PSR-3000/1500 tartalmaz egy olyan beépített sorrendvezérlőtt, amely lehetővé teszi az előadás adatainak rögzítését, ezért erre a felvételi felszerelésre nincsen szükség. Ehelyett, a digitális hangszer—PSR-3000/1500—lehetővé teszi az adatok rögzítését és visszajátszását is.



Ugyanakkor egy hangforrásra is szükség van, ami majd a hangszórókon keresztül válik hallhatóvá. A PSR-3000/1500 hangszín generátora tölti be ezt a funkciót. A felvett elődást reprodukálja a sorrendvezérlő, ami egy hangszerek hangját pontosan utánozni képes — beleértve a zongora hangját is — hangszín generátor segítségével játsza vissza a dal adatait. Ha ugyanezt a helyzetet egy másik szempontból vizsgáljuk, akkor arra a következtetésre juthatunk, hogy a sorrendvezérlő és a hangszín generátor kapcsolata, nem sokban különbözik a zongorista és a zongora kapcsolatától, hiszen az egyik hangokat játszik le a másikon.
Mivel a digitális hangszerek külön kezelik a visszajátszás adatait és a tényleges hangokat, meghallgathatunk egy zongoraelőadást egy másik
hangszer (például gitár, vagy hegedű) előadásában is.

Megjegyzés
Bár a PSR-3000/1500 egy hangszer, tulajdonképpen számos elektronikus alaktrészből tevődik össze : a vezérlő, a hangszín generátor, és a sorrendvezérlő.

Végül, megvizsgáljuk a felvett adatokat, amelyek a hangok lejátszásának alapját adják. Például, mi történik akkor, amikor egy "C" negyedhangot játszunk le a PSR-3000/1500 billentyűzetén. Az akkusztikus hangszerekkel ellentétben, az elektronikus hangszerek nem visszavert hangjegyeket bocsátanak ki, hanem inkább ehhez hasonló információkat, mint például "milyen hang segítségével", "melyik hangnemben", "milyen erősségű a hang", "mikor nyomta le a billentyűt", "és mikor engedte fel a billentyűt", stb. Ezután a hangszer minden információt számértékre alakít át, és ezeket az értékeket továbbítja a sorrendvezérlőbe. A számértékek alapján a

hangszín generátor lejátsza a tárolt minta hangot.

Illusztráció billentyűzet adatokra

Hang szám (milyen hang segítségével)	01 (zongora)
Hangjegy szám (melyik hangnemben)	60 (C3)
Hangjegy be (mikor nyomták le) és hangjegy ki (mikor engedték fel)	Az időzítést számtanilag fejezi ki (negyed hang)
Sebesség (milyen erősségű a hang)	120 (erős)

A PSR-3000/1500 MIDI adatként tárolja a különböző panel műveleteket (billentyűzet lenyomása, hang kiválasztása). Az automatikus stílus, illetve dal kísért is MIDI adatokból tevődik össze.

A MIDI tulajdonképpen egy mozaikszó (Musical Instrument Digital Interface). A MIDI teszi lehetővé, hogy az egyes elektronikus hangszerek kommunikálni tudjanak egymással, kompatíbilis hangjegy, vezérlés változás, program változás és egyéb MIDI adatok, üzenetek küldése és fogadása segítségével.
A PSR-3000/1500 hangjegyekkel, illetve vezérléssel kapcsolatos adatok közvetítése által irányítani is tudja a különböző MIDI eszközöket. A PSR-3000/1500-at is lehet MIDI eszközökről érkező üzenetek segítségével irányítani, amelyek automatikusan meghatározzák a hangszín generátor üzemmódját, kiválasztják MIDI csatornákat, hangokat effekteket, megváltoztatják a paraméter értékeket és temészetesen lejátszák a különböző részeknek megfelelő hangokat.

Megjegyzés
A MIDI adatok, audió adatokkal szembeni előnyei a következők :

- Az adatmennyiség jóval kisebb.
- Könnyű szerkeszteni az adatokat, sőt a hangokat is megváltoztathatjuk, és az adatokat is átalakíthatjuk.

A MIDI üzeneteket két csoportba sorolhatjuk : csatorna üzenetek, illetve rendszer üzenetek.

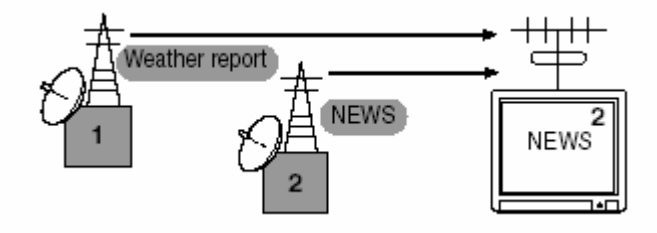
Csatorna üzenetek
A PSR-3000/1500 egy olyan elektronikus hangszer, amely összesen 16 db MIDI csatornát tud kezelni (vagy USB terminál használata esetén, 32 MID adatok fogadására alkalmas csatornát). A köznyelv ezt általában így fejezi ki : "16 hangszert tud lejátszani egyszerre". A 16 csatorna mindegyikének esetében, a csatorna üzenetek a hangjegyek KI/BE kapcsolásával, illetve a program változásokkal kapcsolatos információt továbbítja.

Üzenet neve	PSR-3000/1500 működési/panel beállítás
Note ON/OFF (hangjegy be/ki)	Olyan üzenetek, amelyek a billentyűzet lenyomásakor jönnek létre. Mindegyik üzenet tartalmaz egy meghatározott, a billentyűnek megfelelő, hangjegy számot, illetve egy billentyű lenyomása erősségéhez rendelt sebesség értéket.
Program Change (program változás)	A hang kiválasztásához (vezérlés változás blokk esetében válassza az MSB/LSB beállítást)
Control Change (vezérlés változás)	Hangerő, panpot (keverő pult), MODULÁCIÓ kerék műveletek, stb.
Hangmagasság hajlítás	Hangmagasság hajlítás kerék művelet

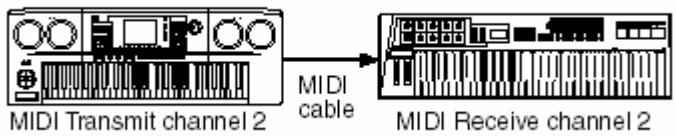
Megjegyzés
A hangszer a dalok és stílusok előadásának adatait MIDI adatként kezeli.

MIDI csatornák
A MIDI előadás adatokat a 16 MIDI csatorna egyikéhez rendeli a hangszer. 1-16 csatornák segítségével, 16 különböző hangszer előadásának adatait továbbíthatjuk egyszerre, egy MIDI kábelen keresztül.

Képzeljük el azt, hogy a MIDI csatornák úgy működnek mint a TV csatornák. Minden TV állomás egy külön csatornán keresztül közvetíti adását. Otthoni televízió készüléke egyszerre fogadja a több TV állomásról közvetített adásokat. Ezután Ön kiválaszthatja, nézni kívánt adásnak megfelelő csatornát.

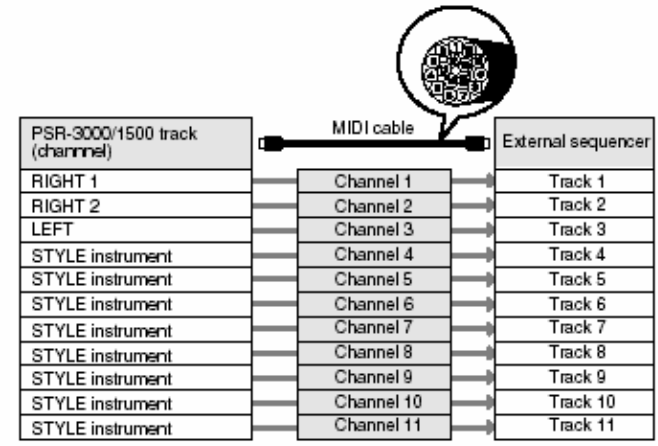


A MIDI ugyanezen az elven működik. A közvetítő hangszer MIDI adatokat továbbít egy meghatározott MIDI csatornán, és egy darab MIDI kábelen keresztül a fogadó hangszerhez. Ha a fogadó hangszer MIDI csatornája illeszkedik a közvetítő csatornához (Transmit Channel), a fogadó hangszer a közvetítő hangszer által küldött adatoknak megfelelően szólal majd meg.



Megjegyzés
A hangszer billentyűzetét és hangszín generátorát szinté MIDI kapcsolat köti össze. →Helyi Vezérlés (Local Control).
Például több részt, vagy csatornát is közvetíthetünk egyszerre, beleértve a stílus adatokat is (lásd az alábbiakat).

Példa: a PSR-3000/1500 automata kíséret előadásának hangjának egy külső sorrendvezérlőbe történő felvétele.



Amint azt az ábra is mutatja, MIDI adatok továbbításakor kulcsfontosságú annak

Üzenet neve	PSR-3000/1500 működési/panel beállítás
Rendszer kizáró üzenetek (System Exclusive Messages)	Effekt típus-beállítások (keverő pult), stb.
Realtime üzenetek (Realtime Messages)	Óra beállítása, indítási/leállítási műveletek (Start/Stop)

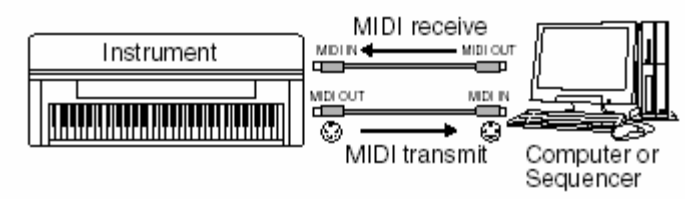
meghatározása, hogy melyik adatot melyik MIDI csatornán továbbítjuk.
A PSR-3000/1500 lehetővé teszi a fogadott adatok visszajátása formájának meghatározását.

Rendszer üzenetek
Ezeket az adatokat a MIDI rendszer egésze, közösen használja. Ezekbe beleértendők, a rendszer kizáró üzenetek (System Exclusive) is, amelyek a hangszer gyártójának egyedi adatai, illetve a Realtime üzeneteket is, melyeket a MIDI eszköz vezérlését segítik elő.

A PSR-3000/1500 által továbbított/fogadott üzenetek a MIDI adat formátumban és a különálló adatjegyzékben található MIDI végrehajtási diagramban (MIDI Implementation Chart) találhatók.

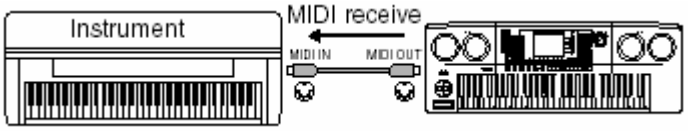
Mire használhatjuk a MIDI-t ?

- Vegye fel előadásának adatait (1-16 csatorna) az automata kíséret funkciók segítségével egy külső sorrendvezérlőre (vagy egy sorrendvezérlő szoftverrel ellátott számítógépre). Miután felvette az előadást, szerkessze meg az adatokat, majd játssza vissza őket a PSR-3000/1500-on.



Ha a PSR-3000/1500-at XG kompatíbilis több hangszínes hangszín generátorként kívánja használni, állítsa az 1-16-os MIDI csatornákat fogadó alkatrészt MIDI/USB 1-re.

- Külső MIDI billentyűzetről történő vezérlés



A MIDI adatok kompatibilitása

Ez a fejezet az adatok kompatibilitását írja le : vissza tudják-e játszani más MIDI eszközök a PSR-3000/1500 által rögzített adatokat, avagy sem, illetve, hogy a PSR-3000/1500 vissza tudja-e játszani a kereskedelmi forgalomban megtalálható más eszközök, vagy számítógép által létrehozott dal adatokat. A MIDI eszköz típusától, vagy az adatok tulajdonságaitól függően, gond nélkül visszajátszhatja az adatokat, vagy esetleg néhány különleges műveletet kell végrehajtania mielőtt az adatokat vissza tudja játszani. Ha bármilyen oknál fogva problémát okoz az adatok visszajátszása, nézze át az alábbi tájékoztatást.

Sorrend formátumok

A dal adatokat különböző rendszerek rögzítik, amelyeket "sorrend formátumnak" neveznek.

Csak abban az esetben lehetséges az adatok visszajátszása, ha a dal adatok sorrend formátuma megegyezik a MIDI eszköz sorrend formátumával.

A PSR-3000/1500 az alábbi formátumokkal kompatíbilis.

- **SMF (Szabvány MIDI fájl)**
  Ez a leggyakoribb sorrend formátum. A szabvány MIDI fájlok általában kétfélék : Format 0 vagy Format 1. Számos MIDI eszköz a Format 0-val kompatíbilis, és legtöbb kereskedelmi forgalomban megtalálható szoftver is Format 0-s.
- A PSR-3000/1500 mind a Format 0-val, mind a Format 1-el kompatíbilis.
- A PSR-3000/1500-al felvett dal adatokat a hangszer automatikusan Format 0-s SMF fájlként menti el.

- **ESEQ**
  Ez a sorrend formátum számos Yamaha MIDI eszközzel kompatíbilis, beleértve a PSR-3000/1500 sorozatot is. Ezt a formátumot egy gyakran használják különböző Yamaha szoftverekkel.
- A PSR-3000/1500 ESEQ kompatibilis.

- **XF**
  A Yamaha XF formátum kiterjedtebb funkcionalitással és a jövőre nézve végtelen bővítési lehetőségekkel gazdagítja az SMF (Standard MIDI File) formátumot. Ha egy dalszöveg adatokat tartalmazó XF fájlt játszunk le a PSR-3000/1500-on, a hangszer kijelzi a dalszöveget. (Az SMF a leggyakrabban használt MIDI sorrend formátum. A PSR-3000/1500 kompatíbilis a Format 0, illetve Format 1 formátummal is, valamint Format 0 formátumú SMF fájlként rögzíti a dalokat)

- **Stílus fájl (Style File)**
  A stíulus fájl formátum egy egységes fájl formátumként egyesíti a Yamaha automatikus kíséretekkel kapcsolatos szaktudását

  Hang hozzárendelés formátum (Voice Allocation Format)
  A MIDI a hangokat meghatározott, úgy nevezett "program számokhoz" rendeli. Ezt a számozott szabványt nevezik "hang hozzárendelési formátumnak".

  Amennyiben a dal adatainak hang hozzárendelési formátuma nem egyezik a visszajátszáshoz használt kompatíbilis MIDI eszköz hang hozzárendelési formátumával, a hangok hangzása eltérhet a kívánt hangzástól.

A PSR-3000/1500 a következő formátumokkal kompatibilis.

Megjegyzés
Még abban az esetben sem biztosított az adatok visszajátszása, ha a felhasznált adatok eleget tesznek a fent említett feltételeknek, hiszen az adatrögzítési eljárásoktól, illetve az eszközök műszaki jellemzőitől függően előfordulhat, hogy az adatok nem lesznek teljes mértékben kompatibilisek.

- **GM rendszer 1. szint (GM System Level 1)**

Ez az egyik leggyakoribb hang hozzárendelési formátum.
Számos MIDI eszköz kompatibilis ezzel a formátummal, hiszen ez a kereskedelmi forgalomban megtalálható leggyakoribb szoftver.

- **GM rendszer 2. szint (GM System Level 2)**

A "GM rendszer 2", a "GM rendszer 1" továbbfejlesztett változata,ami javítja a dal adatok kompatibilitását. Nagyobb mértékű polifóniát, nagyobb hang tárházat, bővített hang paramétereket és integrált effekt feldolgozást biztosít.

- **XG**

Az XG a GM rendszer 1 leginkább továbbfejlesztett változata, és kifejezetten abból a célból fejlesztette ki a Yamaha, hogy több hang és variáció álljon rendelkezésre, jobban kifejezhető legyen a hangok és effektek irányítása, illetve hogy a formátum a jövő adat formátumaival is kompatíbilis legyen.
Az XG kategóriába tartozó hangok felhasználásával, a PSR-3000/1500 által felvett dal adatok XG kompatibilisek.

- **DOC (Disk Orchestra Collection)**

Ez a hang hozzárendelési formátum számos Yamaha MIDI eszközzel, köztük a PSR-3000/1500-vel is kompatíbilis.

- **GS**

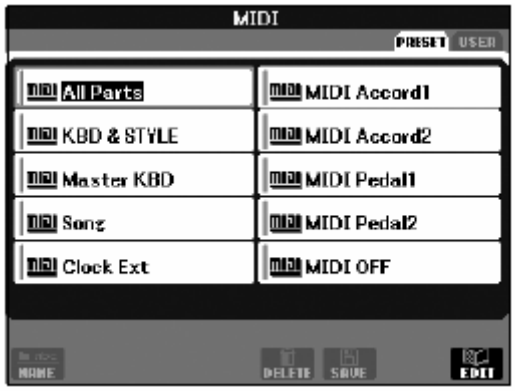
A GS-t a Roland Corporation fejelesztette ki, a Yamaha XG formátumához hasonlóan, ez is a GM egy lényeges továbbfejlesztett változata, melyet kifejezetten azért fejlesztettek ki, hogy több hang, dobfelszerelés, és ezek variációi álljon rendelkezésre, valamint azért, hogy a hangok és effektek irányítása hatékonyabb legyen.

MIDI beállítások

Ebben a fejezetben a hangszer MIDI-vel kapcsolatos beállításait mutatjuk be. A PSR-3000/1500 számos előre programozott sablont tesz elérthetővé az Ön számára, amelyek segítségével a rendelekzésére álló MIDI alkalmazásnak, vagy külső eszköznek megfelelően, azonnal és könnyen átállíthatja hangszerét. Továbbá, szerkesztheti is az előre programozott sablonokat és ezek közül akár tizet is elmenthet a USER (felhasználó) ablakban. Ezután az eredeti sablonokat egyetlen egy fájlként elmentheti SmartMedia kártyájára, vagy egy külső USB tároló eszközre, a MIDI SETUP (MIDI beállítások) ablakban, melyet a következő módon hívhat elő : [FUNCTION]→[I] UTILITY→ TAB [F] SYSTEM RESET.

Alapvető műveletek

1 Hivja elő az operációs ablakot (MIDI sablon kiválasztás).



Function → [H] MIDI

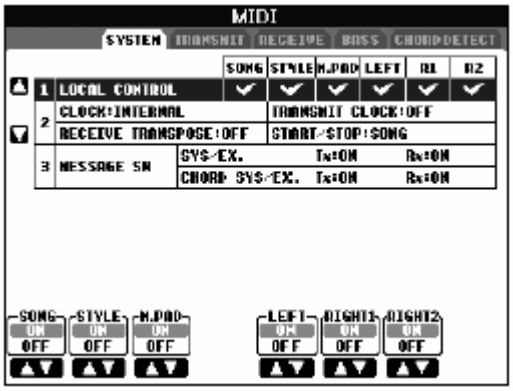
2 Az előre programozott sablonok felhasználásához és szerkesztéséhez

PRESET ablak előhívásához nyomja be a TAB [◄] gombot. A MIDI sablon kiválasztásához nyomja be az [A]-[J] gombok egyikét.

A USER ablakban elmentett sablonok felhasználásához és szerkesztéséhez

A USER ablak kiválasztásához nyomja be a TAB [►] gombot. A MIDI sablon kiválasztásához nyomja be az [A]-[J] gombok egyikét.

3 **A sablon szerkesztéséhez hívja elő szerkesztéshez használatos MIDI ablakot, a [8▼] (EDIT) gomb segítségével.**
A kiválasztott sablon egyedi paraméter beállításait láthatja. Itt szerkesztheti az egyes paramétereket.



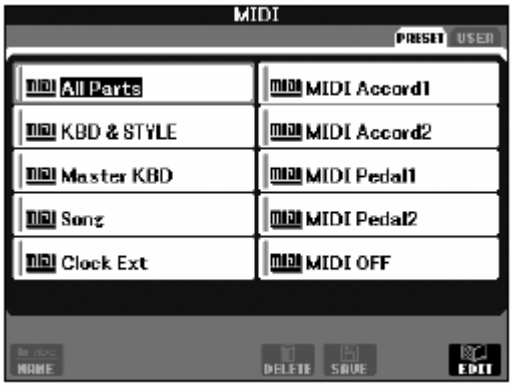
4 **A megfelelő beállítási ablak előhívásához a TAB [◄]/[►] gombokat használja.**

SYSTEM display (rendszer ablak)	MIDI rendszer beállítások
TRANSMIT display (közvetítő ablak)	MIDI adattovábbiítási beállítások
RECEIVE display (fogadás ablak)	MIDI fogadási beállítások
BASS display (basszus ablak)	A MIDI fogadási adatokon keresztüli stílus visszajátszáshoz az akkord basszus hangjának beállításai
CHORD detect display (akkor azonosítás ablak)	A MIDI fogadási adatokon keresztüli stílus visszajátszáshoz az akkord beállításai

5 **Ha befejezte a szerkesztést, nyomja be az [EXIT] gombot, hogy visszatérhessen a MIDI sablon kiválasztási ablakhoz (előre programozott vagy felhasználó) (PRESET vagy USER)**

6 **Válassza ki a USER tab ablakot, hogy elmenthesse az adatokat a TAB [◄]/[►] gombok segítségével.**

Előre programozott MIDI sablonok

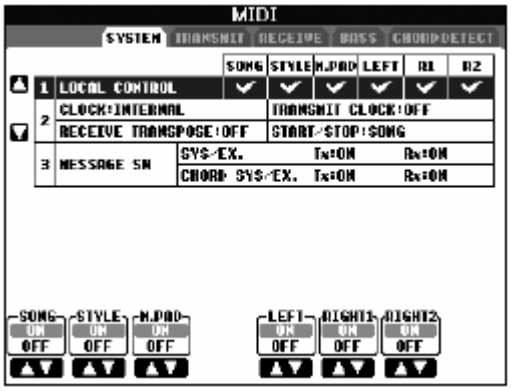


Sablon neve	Leírás
All parts (minden elem)	A dal elemek kivételével minden elemet továbbít, beleértve a billentyűzet elemeket is (RIGHT 1, 2 és LEFT).
KBD & STYLE (billentyűzet és stílus)	A billentyűzet elemek irányításának kivételével, megegyezik az "All parts" sablonnal. A jobb kezes elemeket "UPPER"(felső)-ként kezeli, a RIGHT 1 és 2 helyett, illetve a bal kezes elemeket "LOWER" (alsó)-ként kezeli.
Master KBD (fő billentyűzet)	Ebben a beállításban a hangszer fő billentyűzetként funkcionál, azaz egy vagy több csatlakoztatott hangszín generátoron vagy más eszközön (számítógép, sorrendvezérlő) játszik és irányít.
Song (dal)	Minden továbbító csatornát a dal csatornákhoz 1-16 rendel. Ezt a beállítást a dal adatok külső hangszín generátorral történő lejátszásához, vagy külső sorrendvezérlő általi rögzítés céljából használják.
Clock Ext (külső óra)	A hangszer belső órája helyett, a hangszer a visszajátszást egy külső MIDI órával hangolja össze. Ezt a sablont akkor használja ha be kívánja állítani a hangszerhez csatlakoztatott MIDI eszköz tempóját.
MIDI Accord 1 (MIDI harmónika 1)	Ez a sablon lehetővé teszi MIDI adatok továbbítását, csatlakoztatott hangszín generátorok lejátszását, a harmónika billentyűzetéről, és basszus/akkord gombjairól. Továbbá különböző melódiákat játszhat le a billentyűzetről és irányíthatja a stílus visszajátszást a hangszeren a bal oldali gombok segítségével.
MIDI Accord 2 (MIDI harmónika 2)	Alapvetően megegyezik a MIDI Accord 1-el, azzal a kivétellel, hogy a bal kezével a MIDI harmónikán lejátszott basszus/akkord hangokat a hangszer MIDI hangjegyként is felismeri.
MIDI Pedal 1 (MIDI pedál 1)	Ezek az egységek lehetővé teszik csatlakoztatott hangszín generátorok lábbal történő lejátszását (ez különösen alkamas a egyedüli basszus elemek lejátszásakor). Ezzel a sablonnal stílus visszajátszás közben lejátszhatja/irányíthatja az akkord gyökerét, a MIDI pedál egység segítségével.
MIDI Pedal 2 (MIDI pedál 2)	Ezzel a sablonnal stílus visszajátszás közben lejátszhatja a basszus elemeket, a MIDI pedál egység segítségével
MIDI OFF	Nincs továbbított vagy fogadott MIDI jel.

MIDI rendszer beállítások

Az alábbi magyarázatok az "Alapvető műveletek" 4. pontjában előhívott SYSTEM (rendszer) ablakra vonatkoznak.

■ Helyi vezérlés



Meghatározza, hogy a PSR-3000/1500-at saját belső órája vezérli, vagy az óra jelet a hangszer egy küldő MIDI eszközből kapja-e. Az INTERNAL (belső) az általános órabeállítás, amennyiben a PSR-3000/1500 önállóan, vagy külső berendezések fő billentyűzeteként használják. Ha a PSR-3000/1500-at külső sorrendvezérlővel, MIDI számítógéppel, vagy más egyéb MIDI eszközzel használja, és szeretné hangszerét ahhoz az eszközhöz hangolni, állítsa be ezt a paramétert a megfelelő értékre : MIDI, USB 1, vagy USB 2. Ebben az esetben győződjön meg arról, hogy a külső berendezést megfelelően csatlakoztatta-e (például a PSR-3000/1500 MIDI IN termináljához), illetve, hogy a berendezés megfelelően továbbítja-e a MIDI óra jeleket. Ha ezt a paramétert külső eszköz általi vezérlésre állítja (MIDI, USB 1, vagy USB 2), a kijelzőn a Tempo "Ext"-t mutat majd.

■ Óra beállítása, stb.

- **Óra**
  Meghatározza, hogy a PSR-3000/1500-at saját belső órája vezérli, vagy az óra jelet a hangszer egy küldő MIDI eszközből kapja-e. Az INTERNAL (belső) az általános órabeállítás, amennyiben a PSR-3000/1500 önállóan, vagy külső berendezések fő billentyűzeteként használják. Ha a PSR-3000/1500-at külső sorrendvezérlővel, MIDI számítógéppel, vagy más egyéb MIDI eszközzel használja, és szeretné hangszerét ahhoz az eszközhöz hangolni, állítsa be ezt a paramétert a megfelelő értékre : MIDI, USB 1, vagy USB 2. Ebben az esetben győződjön meg arról, hogy a külső berendezést megfelelően csatlakoztatta-e (például a PSR-3000/1500 MIDI IN termináljához), illetve, hogy a berendezés megfelelően továbbítja-e a MIDI óra jeleket. Ha ezt a paramétert külső eszköz általi vezérlésre állítja (MIDI, USB 1, vagy USB 2), a kijelzőn a Tempo "Ext"-t mutat majd.

- **Óra jel továbbítása**
  A MIDI óra jel továbbítását kapcsolja ki, illetve be. Ha OFF-ra állítja, nem történik MIDI óra jel továbbítás, még abban az esetben sem, ha dal, vagy stílus visszajátszás van éppen folyamatban.

- **Fogadás transzponálás**
  Meghatározza, hogy a hangszer transzponálás beállítását alkalmazza-e a hangszer által, MIDI-n keresztül fogadott egyes hangjegy események esetében.

- **Indítás/leállítás (start/stop)**
  Meghatározza, hogy a beérkező FA (indítás) és FC (leállítás) üzenetek befolyásolják-e a dal, vagy stílus visszajátszását.

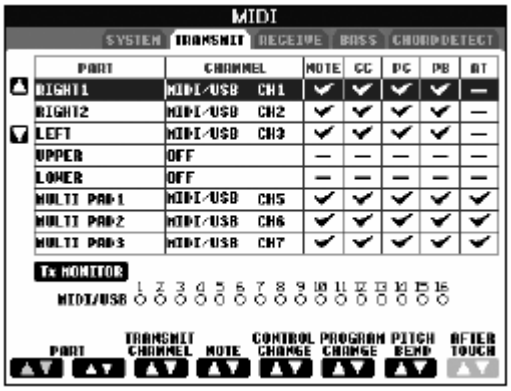
■ Üzenet kapcsoló

- **SYS/EX.**
  A "Tx" beállítás ki-, illetve bekapcsolja a MIDI rendszer kizáró üzenetek MIDI-n keresztüli továbbítását. Az "Rx" beállítás ki-, illetve bekapcsolja, a külső berendezések által generált MIDI rendszer kizáró üzenetek MIDI-n keresztüli fogadását és felismerését.

- **Chord SYS/EX. (Akkord SYS/EX.)**
  A "Tx" beállítás ki-, illetve bekapcsolja a MIDI akkord kizáró adatok MIDI-n keresztüli továbbítását. Az "Rx" beállítás ki-, illetve bekapcsolja, a külső berendezések által generált MIDI akkord kizáró adatok MIDI-n keresztüli fogadását és felismerését.

MIDI továbbítási beállítások

Az alábbi magyarázat az "Alapvető műveletek" 4. pontjában előhívott TRANSMIT (továbbítás) ablakra vonatkoznak. Ezek beállítások határozzák meg, hogy mely elemeket továbbítsa a berendezés MIDI adatként, illetve, hogy melyik MIDI csatornán keresztül történjék a továbbítás.



Használat

Válassza ki a továbbítani kívánt elemeket, és továbbításhoz felhasználni kívánt csatornát is. Meghatározhatja a továbbítani kívánt adattípust is.

- **Az alábbi két elem kivételével, a többi elem konfigurációja megegyezik a haszálati útmuatóban eddig leírtakkal.**

- **UPPER (Felső)**

A hangok választó pontjától jobbra lejátszott billentyűzet elemek (RIGHT 1 és 2).

- **LOWER (Alsó)**

A hangok választó pontjától jobbra lejátszott billentyűzet elemek (RIGHT 1 és 2). Működését nem befolyásolja az [ACMP ON/OFF] gomb ki-, illetve bekapcsolása.

- **Tx monitor**

Adatok továbbításakor az egyes csatornáknak (1-16) megfelelő pontok röviden felvillannak.

Megjegyzés

Különböző elemeknek ugyanahhoz a továbbító csatornához történő rendelésekor

Ha ugyanahhoz a továbbító csatornához több különböző elemet rendelünk, akkor a továbbított MIDI üzeneteket a rendszer egy csatornába vonja össze — ami váratlan zajokat és fennakadásokat okozhat a csatlakoztatott MIDI eszközben.

Megjegyzés

Az irásvédett dalokról

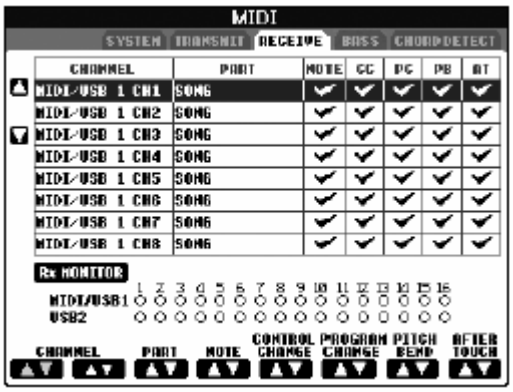
Irásvédett és GS dalokat nem lehet továbbítani, még abban az esetben sem, ha megfelelő dal csatornákat 1-16 továbbításra állítja be.

■ Továbbítható és fogadható (felismerhető) MIDI üzenetek

A következő üzeneteket állíthatja be a TRANSMIT/RECEIVE (továbbítás/fogadás) ablakban.

- Hangjegy (hangjegy események)……oldal
- CC (vezérlés változás)……..oldal
- PC (program változás)……..oldal
- PB (hangmagasság hajlítás)……oldal
- AT (Aftertouch)……oldal

MIDI fogadási beállítások



Az alábbi magyarázat az "Alapvető műveletek" 4. pontjában előhívott RECEIVE (fogadás) ablakra vonatkoznak. Ezek beállítások határozzák meg, hogy mely elemeket fogadja a berendezés MIDI adatként, illetve, hogy melyik MIDI csatornán keresztül történjék az adatok fogadása.

Használat

Válassza ki a fogadni kívánt elemeket, és a fogadáshoz felhasználni kívánt csatornát is. Meghatározhatja a fogadni kívánt adattípust is

- **A PSR-3000/1500 32 (16 csatorna x 2 port) különböző csatornán, USB csatlakozással képes MIDI üzeneteket fogadni**
- **Az alábbi két elem kivételével, a többi elem konfigurációja megegyezik a haszálati útmuatóban eddig leírtakkal.**

- **Billentyűzet**
  A fogadott hangjegy üzenetek irányítják a PSR-3000/1500 billentyűzetének teljesítményét.

- **További elemek 1-5**

Öt kifejezetten a MIDI adatok fogadására és lejátszásra létrehozott elem kapcsolódik a hangszerhez. Általában ezeket az elemeket a hangszer nem használja. A PSR-3000/1500-at használhatja 32 csatornál több hangszínes hangszín generátorként is ezeknek a általános elemeken kívüli, további elemeknek (a mikrofonhang kivételével) a segítségével.

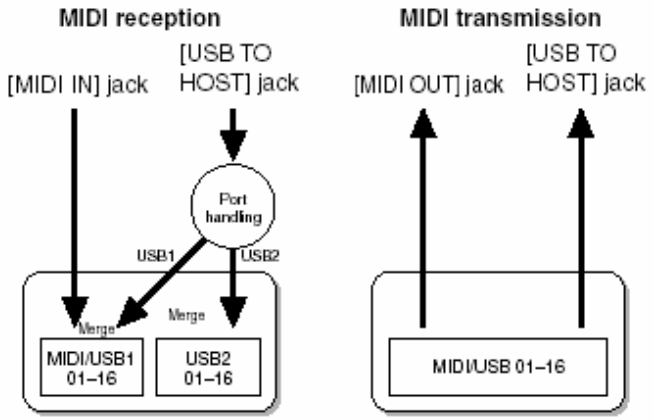
- **Rx monitor**

Adatok fogadásakor az egyes csatornáknak (1-16) megfelelő pontok röviden felvillannak.

Megjegyzés
Paraméter lezárás
Lezárhat bizonyos paramétereket (pl.-ul, effektek, választó pont, stb.), annak érdekében, hogy csak a panelen keresztül legyenek kiválaszthatók

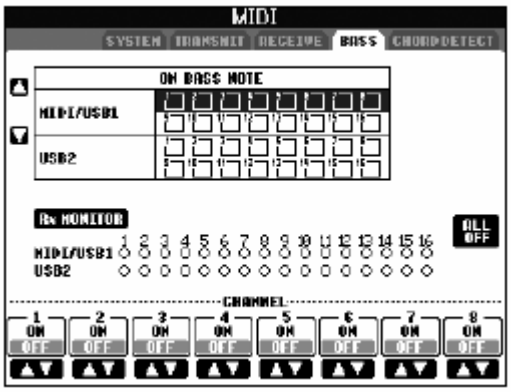
■ MIDI továbbítás/fogadás USB és MIDI terminálokon keresztül

A MIDI üzenetek 32 csatornán történő továbbítása/fogadása céljából használt MIDI terminálokat és USB terminálok összeköttetése az következőképpen alakul:



Basszus hangjegy beállítása stílus lejátszáshoz MIDI-n keresztül

Az alábbi magyarázat az "Alapvető műveletek" 4. pontjában előhívott BASS (basszus) ablakra vonatkoznak.
Ezek a beállítások a MIDI-n keresztül fogadott üzenetek alapján lehetővé teszik a basszus hangjegy meghatározását stilus visszajátszás céljából. Az ON-ra (be) állított csatornán keresztül fogadott hangjegy on/off (be/ki) üzeneteket a hangszer a stílus visszajátszás akkordjának basszus hangjegyeként értelmezi. A basszus hangjegyet az [ACMP ON/OFF], és választó pont beállításaitól függetlenül felismeri a hangszer. Ha egyszerre több csatornát is bekapcsolunk (ON), a hangszer a basszus hangjegyet a MIDI csatornákon fogadott, összevont MIDI

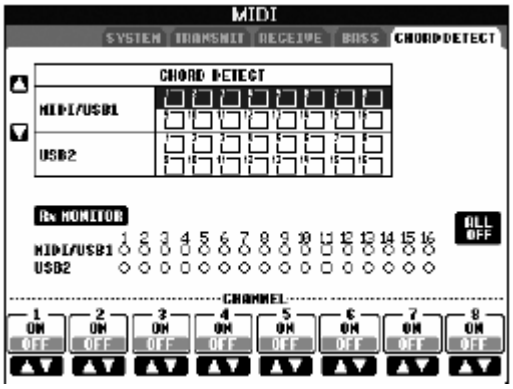


adatokból ismeri fel.

Használat
Válassza ki a csatornát és állítsa be az ON/OFF (be/ki) funkciót a kiválasztott csatornán. Használja az ALL OFF (mindegyiket kikapcsol) funkciót a ha minegyik csatornát ki kívánja kapcsolni.

Az akkord típus MIDI fogadás funkcióin keresztüli beállítása stílus lejátszás céljából

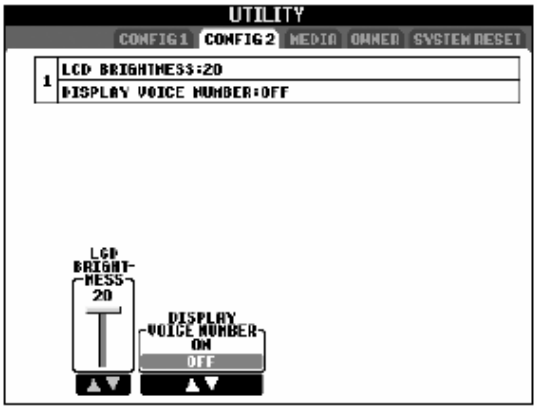
Az alábbi magyarázat az "Alapvető műveletek" 4. pontjában előhívott CHORD DETECT (akkord azonosítás) ablakra vonatkoznak. Ezek a beállítások a MIDI-n keresztül fogadott üzenetek alapján lehetővé teszik az akkord típus meghatározását stilus visszajátszás céljából. Az ON-ra (be) állított csatornán keresztül fogadott hangjegy on/off (be/ki) üzeneteket a hangszer a stílus visszajátszásk akkord azonosítás hangjegyeként értelmezi. Az azonosítható akkordok a tapintás típusa függvényében változnak. Az akkord típusokat az [ACMP ON/OFF], és választó pont beállításaitól függetlenül azonosítja a hangszer. Ha egyszerre több csatornát is bekapcsolunk (ON), a hangszer az akkord típust a MIDI csatornákon fogadott, összevont MIDI adatokból azonosítja. Használata alapvetően megegyezik a fent bemutatott BASS (basszus) ablak használatával.



A hang program változási számának kijelzése

Meghatározza, hogy a hang blokk és annak száma megjelenik-e a hang kiválasztási ablakban. Ez különösen alkalmas abban az esetben, ha ellenőrizni kívánja, hogy melyik blokk MSB/LSB értéket, és program változási számot kell megjelölnie, amikor külső MIDI eszközről választja ki a hangot.

Ezeket a paramétereket az alábbiakban bemutatott módon előhívható ablakban állíthatja be : [FUNCTION]→[I] UTILITY→TAB [◀]/[▶] CONFIG 2. Kapcsolja ki, illetve be a DISPLAY VOICE NUMBER (hang számának megjelenítése) menüt.



Megjegyzés

- Az itt megjelenített számok 1-től kezdődnek. Ennek megfelelően a tényleges MIDI program változás számok eggyel kevesebbet mutatnak majd, hiszen az a számozási rendszer 0-val kezdődik.
- GS hangok esetében ez a funkció nem elérhető (a program váltás számok nem jelennek meg).

Hibaelhárítás

Általános

A PSR-3000/1500 nem kapcsol be.

- Dugja be a hálózati csatlakozó kábel anya csatlakazóját a PSR-3000/1500-on levő hálózati csatlakozó hüvelybe, illetve csatlakazó kábel apa csatlakozóját a megfelelő hálózati konnektorba.

A berendezés be-, illetve kikapcsolásakor pattogó hang hallható.

- Elektromos áram éri a berendezést. Ez egy normális jelenség.

Zaj hallatszik a PSR-3000/1500 hangszóróiból.

- A PSR-3000/1500 közelében használt mobil telefon okozhatja ezt a hangot, különösen akkor ha a telefon éppen csörög. Kapcsolja ki a mobiltelefont és használja a PSR-3000/1500-tól távolabb.

A kijelzőn megjelenő betűk olvashatatlanok, mert a kijelző túl fényes, vagy túl sötét.

- Az optimális fényerősség beállításához használja az [LCD CONTRAST] gombot.
- Állítsa be a kijelző fényerősségét.

A hangszer hangereje túl alacsony, vagy egyáltalán nem hallható.

- Elképzelhető, hogy a fő hangerőt túl alacsonyra állította. A megfelelő értéket a [MASTER VOLUME] tárcsával állíthatja be. Bekapcsolásához használja a PART ON/OFF [RIGHT 1]/[RIGHT 2]/[LEFT] gombot.
- Elképzelhető, hogy az egyes elemek hangerejét állította túl alacsonyra. A hangerőt a BALANCE ablakban növelheti.
- Győződjön meg arról, hogy minden csatornát ON-ra állította-e.
- Fejhallgatót csatlakoztatott, és így kiiktatta hangszórókat. (Ez általában akkor fordul elő, amikor hangszóróK beállítása "HEADPHONE SW" . Húzza ki a fejhallgatót.
- Győződjön meg arról, hogy a hangszórókat ON-ra állította-e.
- Bekapcsolta a [FADE IN/OUT] gombot, aminek következtében elnémult a hang. A funkció kikapcsolásához nyomja be a [FADE IN/OUT] gombot.
- Győződjön meg arról, hogy ON-ra állította-e a helyi vezérlés funkciót.

Nem minden egyszerre lejátszott hang hallatszik.

- Valószínűleg túllépte a PSR-3000/1500 maximális polifóniáját. Amikor túllépi a PSR-3000/1500 megendett polifóniáját a legkorábban lejátszott hangok elnémulnak, hogy a később lejátszott hangok hallatszanak.

A billentyűzet hangereje alacsonyabb, mint a dal/stílus visszajátszás hangereje.

- A billentyűzet elemek hangerejét túl alacsonyra állította. A hangerőt a BALANCE ablakban növelheti.

A kulcsok nem a megfelelő hangmagasságban szólnak.

- Győződjön meg arról, hogy a [PERFORMANCE ASSISTANT] gombot kikapcsolta-e (OFF).

Bizonyos hangok nem megfelelő hangmagasságban szólnak.

- Valószínűleg a skála paramétert nem "Equal"-ra állította, és ezáltal megváltozott a billentyűzet hangolási rendszere. Győződjön meg arról, hogy a Scale Tune ablakban "Equal"-ra állította-e a skálát.

- A billentyűzeten lejátszott hangjegyek hangminőségében kis eltéresek lehetnek.

- Némelyik hangnak hurkolt hangzása van.

- A hangtól függően a magasagabb hangmagasságokban lejátszott hangok esetében zaj vagy vibráció megjelenése lehetséges.

- Ezek normális jelenségek, hiszen a PSR-3000/1500 mintavételezési rendszerének (sampling system) a következményeként jönnek létre.

A magasabb, vagy alacsonyabb regiszterekben lejátszott hangok hangmagassága egy oktávnyit ugrik.

- Ez egy normális jelenség. Vannak olyan hangok, melyek hangmagasság korláttal

rendelkeznek, és ha elérik ezt a korlátot a fent említett hangmagasság változás következik be.

A fő ablak nem jelenik meg, még bekapcsoláskor sem.

- Ez akkor fordulhat elő, ha USB tároló eszközt csatlakoztatott hangszeréhez. Némelyik USB tároló eszköz telepítésekor hosszabb idő is eltelhet a bekapcsolás és a fő ablak megjelenése között. Ennek elkerülése érdekében az eszköz szétkapcsolása után kapcsolja be az áramellátást.

Dokumentumok/Mappák

A dokumentum/mappa nevében némelyik karakter összfolyik.

- Megváltoztatta a nyelvi beállításokat. Állítsa be a dokumentum/file nevének megfelelő nyelvet.

Egy létező dokumentum nem jelenik meg.

- A dokumentum kiterjesztését (.MID, stb.) megváltoztatta, vagy törölte. Sajátkezüleg nevezze át a dokumentumot, és számítógépen írja be a megfelelő kiterjesztést.

A külső adathordozóban (SmartMedia kártya, stb.) tárolt adatok nem jelennek meg a hangszeren.

- A hangszer nem tud 50 karakternél hosszabb elnevezésű adat dokumentumokat kezelni. Nevezze át a dokumentumot és csökkentse az elnevezés hosszát 50, vagy annál kevesebb karakterre.

Az egyik adathordozóból (SmartMedia kártya, stb.) másolt dokumentumot/mappát nem lehet közvetlenül egy másik adathordozóba illeszteni.

- Ez normális, hiszen az adatok másolása és közvetlen beillesztése nem lehetséges. Másolja az adatokat először a User (felhasználó) ablakba, majd innen illessze be őket az adathordozó kicserélése után a Card/USB (kártya/USB) ablakba.

Demó

Hogyan tudom megállítani a demót ?

- Nyomja be az [EXIT] gombot.

Súgó

Hogyan tudok kilépni a súgóból ?

- Nyomja be az [EXIT] gombot.

Hang

A Voice Selection (hang kiválasztás) ablakban kiválasztott hang nem hallatszik.

- Ellenőrizze, hogy a kiválasztott elemet bekapcsolta-e.
- A hang jobb kezes tartományban történő kiválasztásához nyomja be a PART SELECT [RIGHT történő rétegezéséhez 1] gombot. A hang jobb kezes tartományban nyomja be a PART SELECT [RIGHT 2] gombot. A hang bal kezes tartományban történő kiválasztásához nyomja be a PART SELECT [LEFT] gombot.

Ha a mixerből változtatom meg a stílus vagy a dal ritmus hangját (dob felszerelés, stb.) furcsának tűnik, vagy várttól eltér a hang hangzása.

- Ha a VOICE (hang) paraméterből állítjuk át a ritmus/perkusszió hangokat, akkor a dob felszerelésnek megfelelő beállítások törlődnek, és némely esetben az eredeti hang visszaállítása nem lehetséges. Dal visszajátszás esetén, visszaállíthatja az eredeti hangzást, ha visszalép a dal elejére, és onnan kezdi meg a visszajátszást. Stílus visszajátszás esetében visszaállíthatja az eredeti hangzást, ha ugyanazt a stílust választja ki újra.

A tremolót és trillát nem lehet az orgona fuvola hanghoz adni.

- Ez egy normális jelenség, hiszen a Harmony/Echo ablakban beállított tremolo, illetve trilla beállítások nem hatnak az orgona fuvola hangra.

Nem működik a harmónia funkció.

- A harmóniát nem lehet a teljes billentyűzettel, vagy az AI teljes billentyűzet tapintási üzzemódjában használni. Válasszon egy megfelelő tapintási üzzemmódot.

Mikor dalt váltanak, ez előzőleg választott effekt is megváltozik.

- Mindegyik Hang megfelelő elő-beállításokkal rendelkezik, amelyek automatikusa

visszahívódnak, mikor a hanghoz tartozó paramétereket bekapcsoljuk.

A hang használata erőteljes zajokkal jár

- Néhány hang zajt produkálhat függően a harmónikus összetevőitől és/vagy a hangfény (fényesség) beállításoktól a keverő pult filter (szűrő) oldalán.

A hangzás torz vagy zajos

- Talán a hangerő túlságosan « fel van tolva ». Nézze meg, hogy minden fontosabb hangerő beállítási funkció megfelelően van e kiválasztva.
- Esetleg bizonyos effektek okozzák a rendellenes hangzást. Probáljon meg letiltani minden olyan effektet, amit nem használ, főképpen a torzító típusú effekteket.

- A Hang Alkotó oldalon beállítható szűrő rezonancia okozhat torzult hangzást. Szükség esetén változtasson a beállításokon.
- Néhány hang zajt produkálhat függően a harmónikus összetevőitől és/vagy a hangfény (fényesség) beállításoktól a keverő pult filter (szűrő) oldalán.

A hangzás nem változik a Dal Áthangoló funkció hansználatának ellenére sem.

- A különleges dal adatoktól függően vannak olyan esetek amikor a Dal Áthangoló funkciónak még a hangok helyreállításakor sincsen hatása.

A hangzás nem változik, még a hangszerkesztésekor sem.

- Tartsa fejben, hogy a hang eredeti beállításaitól függően a paramétereken történt változtatások nem mindig járnak lényeges hangzásbeli változással.

A nem gyári (preset) hangok a Lépésenkénti felvételnél nem használhatók.

- Ez így normális

Stílus

A stílus lejátszás nem indul el.

- Ne felejtse el megnyomni a STYLE CONTROL [START/STOP] gombot.
- Lehet, hogy a MIDI óra külső jel fogadására van állítva (External). Állítsa belső órajelre (Internal).

Csak a ritmus csatornákat lehet lejátszani.

- Ne felejtse el bekapcsolni az automata kíséret funkciót; nyomja meg a [ACMP ON/OFF] gombot.
- Talán a jobb kéz részén játszik a billentyűzeten. Játsszon az akkord részen.

A stílusokat nem lehet kiválasztani.

- Ha a stílus adatainak a mérete túl nagy (nagyobb, mint 120 KB), akkor a stílust nem lehet kiválasztani, mert az adatmennyiség túl nagy a hangszer memóriájának.

Az akkordot nem ismeri fel, vagy játsza le az automata kíséret.

- Talán nem pontosan játsza le az akkordot.
- Elképzelhető, hogy egy másik Akkord Tapintási típus van kiválasztva, mint amihez képest éppen játszik. Ellenőrizze le a beállított kíséreti stílust.

A szinkron leállítást (synchro stop) nem lehet bekapcsolni.

- A szinkron leállítást nem lehet bekapcsolni, ha a kíválasztott tapintási típus: «teljes billentyűzet» vagy «AI teljes billentyűzet» vagy ha a stílus (style on/off) ki van kapcsolva.

Az automata kíséret akkord felismerése az osztási ponttól és az akkordok lejátszásának helyétől függetlenül üzemel.

- Ez természetes ha a tapintási típus beállítása: «teljes billentyűzet» vagy «AI teljes billentyűzet». Ha ezek bármelyike ki van választva, akkor akkord felismerés a billentyűzet teljes egészén működik függetlenül az osztási pont beállításaitól. Változtasson a tapintás típusán ha szükséges.

Stílus lejátszás közben választva egy másik stílust az újonnan választott stílus nem a megfelelő tempóban játszódik le.

- Ez természetes; a tempó beállítások a stílus változtatástól függetlenek.

Ha stílus lejátszás közben elindítjuk a dal lejátszást, a stílus lejátszása megáll.

- Ez azért van mert a dal lejátszásnak prioritása van. A következő két módszer bármelyikének alkalmazásával elérhetjük, hogy dalt és stílust egyszerre játsszunk le:

- A dalt állítsuk a szinkron indítás készenléti állapotába (Synchro Start standby) és indítsuk el a stílus lejátszást.
- Indítsuk el először a dal, aztán a stílus lejátszást.

A különböző részek hangerő egyensúlya megromlik vagy váratlan hangok szólalnak meg ha dal választás után stílust vagy hangot választunk.

- A különböző részek hangerő egyensúlya megváltozhat és váratlan hangok szólalhatnak meg a részekre alkalmazott effektek hatására.

A BASS-PHR2 csatornákat nem lehet szerkeszteni a csatorna szerkesztés funkcióval.

- Ez természetes; ezek a csatornák nem szerkeszthetőek.

Regisztrációs memória

A regisztrációs memóriába regisztrált dalt/stílust nem lehet előhívni.

- Ha a regisztrált dal/stílus egy külső meghajtón, mint a SmartMedia kártya, van tárolva, akkor a meghajtó csatlakoztatása (a kártya behelyezése) nélkül a dalt/stílust nem lehet előhívni.

A regisztrációs memória beállítások előhívására szolgáló sorrend a regisztrációs folyamat beállításainak ablakában nem látható.

- A regisztrációt tartalmazó tár (bank) nem lett kiválasztva. Válassza ki a megfelelő tárat.

A regisztrációs memória fagyasztás funkciójának használatakor a bal kéz részének ki/be kapcsolás (ON/OFF) beállítása nem változik még akkor sem, ha a regisztrációs memória beállításait változtatjuk.

- A bal kéz részének ON/OFF beállítása a stílus csoportba tartozik. A fagyasztás funkció ablakában távolítsa el a kiválasztó jelet a «STYLE» -ról.

Annak ellenére, hogy egy olyan regisztrációs memória beállítás lett előhívva, ami User/Card hanggal rendelkezik, a file választó ablak egy gyári (előre programozott) hangot mutat.

- Ez normális; mégha a gyári hang is látszik az ablakban, a megszólaló hang a választott User/Card hang lesz. Amikor egy hangot beállítunk és elmentünk User/Card meghajtóra, az elmentett adat két részre oszlik: 1.) az eredeti (forrás) hangminta és 2.) a hangon végzett paraméter beállítások, amit a hang alkotóban végre hajtottunk. Amikor ezt a hangot előhívjuk a PSR-3000/1500 kiválasztja az eredeti (gyári) hangot (amin a létrehozott hangunk alapul), és hozzáadja az elmentett paraméter változtatásokat.

Dal

A dalokat nem lehet kiválasztani.

- Ez azért lehet, mert a nyelv beállítások megváltoztak. Állítsa be a nyelvet a dal file nevének megfelelően.
- Ha a dal adatainak a mérete túl nagy (nagyobb, mint 300 KB), akkor a dalt nem lehet kiválasztani, mert az adatmennyiség túl nagy a hangszer memóriájának.

A dal lejátszás nem indul el.

- Az «Új Dal» (New Song) lett kiválasztva, ami egy üres hely új dal létrehozására. Válasszon ki egy megfelelő dalt.
- Ne felejtse el megnyomni a SONG [PLAY/PAUSE] gombot.
- A lejátszás a dal adatok végére érve megállt. A dal elejéhez való visszatéréshez nyomja meg a SONG [STOP] gombot.
- Írásvédett dal esetében (a dal név fölött balra a «Prot. 2 Edit» felirat olvasható) elképzelhető, hogy az eredeti file nem ugyanabban a mappában található. Addig nem lehet lejátszani a dalt, amíg az eredeti file nincsen ugyanabban a mappában, mint a szerkesztett (a dal név fölött balra a «Prot.2 Orig» felirat olvasható).
- Írásvédett dal esetében (a dal név fölött balra a «Prot. 2 Edit» felirat olvasható) elképzelhető, hogy az eredeti file neve megváltozott.. Addig nem lehet lejátszani a dalt, amíg az eredeti file név nincsen visszaállítva a szerkesztett dalra (a dal név fölött balra a «Prot.2 Orig» felirat olvasható).

- Írásvédett dal esetében (a dal név fölött balra a «Prot. 2 Edit» felirat olvasható) elképzelhető, hogy a file ikonja megváltozott. Az írásvédett dalokat nem lehet lejátszani, ha az eredeti file ikonja megváltozott.
- Lehet, hogy a MIDI óra külső jel fogadására van állítva (External). Állítsa belső órajelre (Internal).

A dal lejátszás még a dal vége előtt leáll.

- A vezető-segéd (Guide) funkció be van kapcsolva (ebben az esetben a vezető-segéd a megfelelő billentyű leütésére vár). Kapcsolja ki a vezető-segéd funkciót a [GUIDE] gomb megnyomásával.

A hangszer kikapcsolása előtt utoljára kiválasztott dal nem elérhető.

- Ha a hangszer kikapcsolása előtt utoljára kiválasztott dal külső meghjatón van (pl.: SmartMedia kártya), akkor a dal eléréséhez a külső meghajtót újra csatlakoztatni kell a hangszerhez.

Az ütemszám eltér a dal pozíciós ablakban megjelenő kottánál, ha a [REW]/[FF] gombot megnyomjuk.

- Ez akkor történik, ha olyan zenei adatot játszunk le, aminek a tempója rögzített.

Az AB ismátlési funkció alkalmazásakor a B pont nem jelölhet ki.

- Az A pont helye nem lett kijelölve. Állítsa be elősször az A, majd a B pont helyét.

Dal lejátszásakor bizonyos csatornák nem játszódnak le.

- Elképzelhető, hogy egyes csatornák lejátszása le van tiltva (OFF). A szükséges csatornák lejátszását állítsa ON-ra.

Írásvédett dalt (a dal név fölött balra a « Prot. 2 Edit » felirat olvasható) nem lehet átmozgatni (move) ID SmartMedia kártyára.

- Ha külső kártya-olvasót használ az írásvédett dalok nem mozgathatók ID SmartMedia kártyára. Használja a hangszer beépített kártya-olvasóját (kártya-nyílás).

Vezető-segéd (Guide)

A dallam még akkor is szól, ha az 1.sávot (Track 1) némítjuk el az egykezes gyakorláshoz.

- A dallam rész helyett egy másik rész lett az 1.sávhoz rendelve. Rendelje a melódiát tartalmazó csatornát az 1.sávhoz.

Kotta

A kotta megjelenítésekor a hosszú hangjegyek, mint például az egész hangok és az átkötések nem jelennek meg pontosan.

- A kotta megjelenítésekor a hosszú hangjegyek, mint például az egész hangok és az átkötések elképzelhető, hogy nem jelennek meg pontosan ugyanúgy, ahogy be lettek írva. Ezen hangok pontosabb megjelenítésére válassza a « Tuento »-t a [H] gomb megnyomásával mielőtt beírná a hangokat a lépésenkénti felvétel ablakban.

A tempó, leütés, ütem és a hangjegyek nem jelennek meg pontosan.

- Néhány hang adat a PSR-3000/1500-on a speciális szabad tempó (free tempo) beállítással lett rögzítve. Az ilyen hang adatok esetében a tempó, mérőszám, ütem és a hangjegyek nem jelennek meg pontosan.

A hangjegy neve részben eltakarja magát a hangjegyet a kijelzőn.

- Amikor több hangjegy jelenik meg közel egymáshoz, a hangjegyek neve esetleg részben eltakarhatja a hangjegyet.

A jobb/bal kéz részének a kottája nem jelenik meg.

- A megfelelő csatornák nem lettek hozzárendelve a jobb/bal kéz részeihez a billentyűzeten. Állítsa az 1. és 2. sávokat(Track 1,2) «AUTO»-ra.é

A hangjegyek megjelenítésekor egy vágás észlelhető a sorban, és az ütem közepétől a hangjegyek a következő sorban jelennek meg.

- Ha egy ütem összes hangjegye nem fér ki egy sorba, akkor a fennmaradó hangjegyek a következő sorba kerülnek.

Az akkordok nem jelennek meg.

- Ha a kiválasztott dal nem tartalmaz akkord adatokat, akkor az akkordok nem jelennek meg.

A pontozott hangjegyek maradékként vannak feltüntetve.

- Ez normális; néha a pontozott hangjegyek maradékként vannak feltüntetve.

Dalszöveg (Karaoke)

A dalszöveg nem jelenik meg.

- Ha a kiválasztott nem tartalmaz szöveges adatokat, akkor a dalszöveg nem jelenik meg.

A dalszöveg néhány része átfedi egymást.

- Ez megtörténhet az olyan dalok esetében amik sok szöveget tartalmaznak.

A dalszöveg háttér beállításai nem változtathatóak.

- Ha a háttér színe a dal adatokban meghatározott, akkor a dalszöveg háttér beállításai nem változtathatóak.

Játék segéd

A játék segéd funkció nem működik megfelelően.

- Nyomja meg a SONG [STOP] gombot a lejátszás megállításához, majd állítsa az [ACMP ON/OFF] és a PART ON/OFF [LEFT] funkciókat OFF-ra. Indítsa újra a lejátszást.

Videó kimenet (csak PSR-3000)

A PSR-3000 kijelzőjének tartalmát nem lehet a videó kimeneten átküldeni külső monitorra.

- Győződjön meg afelől, hogy az NTSC vagy PAL hangolási beállítások megfelelnek a videó berendezés szabványának.

Párhuzamos, villogó vonalak jelennek meg a televízió vagy videó monitor képernyőjén.

- Esetenként megjelenhetnek párhuzamos, villogó vonalak a televízió vagy videó monitor képernyőjén. Ez nem jelenti feltétlenül a monitor hibáját. Az optimális kép eléréséhez próbálja meg módosítani a monitor szín beállításait.

A használt monitor esetleg nem úgy mutatja a hangszer kijelzőjét ahogy az előre várható volt.

- Tartsa észben annak az eshetőségét, hogy a használt monitor esetleg nem úgy jeleníti meg a hangszer kijelzőjének tartalmát ahogy az előre várható (pl.: a kijelző tartalma nem fér el a képernyőn, a karakterek nem teljesen tiszták, a színek esetleg pontatlanok).

Mikrofon/Ének harmóniák (csak PSR-3000)

A mikrofon jele nem rögzíthető.

- A mikrofon jele nem rögzíthető a hangszerre. Ugyanakkor egy külső felvevő egység csatlakoztatásával az [AUX OUT, AUX OUT (LEVEL FIXED)] aljzatok egyikébe a mikrofon jele a hangszeren keresztül rögzíthető.

A harmónia hallható a mikrofon hangjához keverve.

- Az ének harmónia ON-ra van állítva. Kapcsolja azt OFF-ra.

Az ének harmónia effekt torz vagy lehangolódott.
Az ének mikrofon esetleg külső zajokat vesz fel, mint például a hangszer stílus hangjait.
Különösen a basszus hangok okozhatnak követési hibákat az ének harmóniában. Ennek elkerülésére:

- Énekeljen a mikrofonba minél közelebbről.
- Használjon irányított karakterisztikájú mikrofont.
- A hangszeren vegye vissza a Stílus, Dal és Fő hangerőket.
- Távolitsa el a mikrofont a hangszórók közeléből.
- Vágja le a mély frekvenciákat a 3 sávos hangszínszabályzó (3 Band EQ) segítségével a mikrofon beállítások ablakban [MICROPHONE SETTING].
- Emelje a mikrofon bemeneti szintjét (TH) a kompresszor funkción keresztül a mikrofon beállítások ablakban.

Az ének harmónia funkció nem produkálja a megfelelő harmónia hangokat.

- Győződjön meg róla, hogy a jelenlegi ének harmónia módnak megfelelő módszert alkalmazza a harmónia hangok kijelölésére.

Specifikációk

			PSR-3000	PSR-1500
Hangforrás			AWM Sztereo mintavételazés	
Billentyűzet			61 billentyű (C1-C6 initial touch)	
Kijelző			320X240 QVGA színes LCD	320X240 QVGA B/W LCD
	Kotta,Dalszöveg		Igen	
Hangok	Polifónia (max)		128	96
	Hang választás		332 hang + 480 XG hang 17 dob/SFX készlet + GM2 + GS hang GS dal lejátszáshoz	297 hang + 480 XG hang 14 dob/SFX készlet + GM2 + GS hang GS dal lejátszáshoz
		Mega hang	10	0
		Általános hang	261	273
		Sweet! Hang	14	8
		Cool! Hang	18	5
		Live! Hang	19	1
		Orgona sípok!	10	
	Hang alkotó		Igen	
Effektek	Effekt blokkok	Zengés/Kórus/DSP	6	
		Mikrofon	1	0
		Zengés/Kórus/DSP	Zengés: 35 gyári + 3 felhasználói Kórus: 30 gyári + 3 felhasználói DSP 1: 183 gyári + 3 felhasználói DSP 2-4: 106 gyári + 10 felhasználói	Zengés: 35 gyári + 3 felhasználói Kórus: 30 gyári + 3 felhasználói DSP 1: 183 gyári + 3 felhasználói DSP 2-4: 106 gyári + 10 felhasználói
		Master EQ	5 gyári + 2 felhasználói	5 gyári + 2 felhasználói
		Részlet EQ	28 részlet	
	Ének harmónia		61 gyári + 10 felhasználói	0
Kíséret	Kíséret stílusok		240	190
		Pro stílusok	217	176
		Session stílusok	23	14
	Mega hang/stílus		Igen	0
	Tapintás		Egy ujjas, Tapintott, Tapintott basszus, Több ujjas, AI Tapintott, Teljes billentyűzet, AI Teljes billentyűzet	
	Stílus alkotó		Igen	
	OTS (Egy érintéses beállítás)		4/Stílus	
	OTS Link		Igen	
	Zene Kereső	Gyári	Igen	
		Szerkesztett	Igen	
	RAM kapacitás		120 KB	

	PSR-3000	PSR-1500

Dalok	Gyári dalok		5 minta	
	Vezető segéd		Fények követése, Bármelyik billentyű Karaoke, Vocal CueTIME	Fények követése, Bármelyik billentyű Karaoke
	Játék segéd technológia		Igen	
	Felvétel		Gyors felvétel, Több sávos felvétel, Lépésenkénti felvétel, Dal szerkesztés	
		Felvételi csatornák	16	
	RAM kapacitás		300 KB	
Multi Pad	Gyári		4 Pad X 80 Tár	4 Pad X 54 Tár
Közvetlen internet kapcsolat			Külső adapter (USB)	
Memória egységek	Floppy lemez (2HD, 2DD)		Külső adapter (USB)	
	Merevlemez		Külső adapter (USB)	
	Flash memória (belső)		1.5 MB	650 KB
	SmartMedia kártya-nyílás		1 (Kompatibilis a SmartMedia FAT12 / 16 formátumokkal)	
Tempó	Tempó taromány		5-500, Tap tempó	
	Metronóm		Igen	
		Hang	Csengő Be/ki	
Regisztrációs memória	Gombok		8	
	Regisztrációs folyamat / Fagyasztás		Igen	
Egyebek	Demó / Help		Igen	
	Kijelző nyelv		6 nyelv (Angol, Japán, Német, Francia, Spanyol, Olasz)	
	Közvetlen elérés		Igen	
	Transzponáció		Billentyűzet/Hang/Master	
	Mérték típus		9	
Számítógép csatlakoztatás	USB > Host		Igen	
	USB > Device		Igen	
Egyéb csatlakozók			Fejhallgató, MIDI (Ki/Be), Pedál (1, 2), AUX Be (R, L/L+R),	
			Kimenet (R, L/L+R), AUX Ki (meghatározott szint) (R, L/L+R)	
			MIC (bemeneti hangerő, MIC/LINE Be), Video Ki	0
Pedál funkciók			Hangerő, Kitartás, Sostenuto, Puha, Csúsztatás, Portamento Hangmagasság, Moduláció, DSP variáció, Dal START/STOP, Stílus START/STOP, stb.	
Erősitő / Hangszóró	Erősítő		12 W X 2	
	Hangszóró		(12 cm + 4 cm(magas)) X 2	(12 cm + 5 cm) X 2
Méretek			937 mm X 399 mm X 167 mm (38-5/16" X 15-11/16" X 6-9/16")	
Súly			11 kg (24 lbs., 4 oz)	10 kg (22 lbs., 1 oz)
Opcionális kiegészítők	Fejhallgató		HPE-3/HPE-150	
	Láb kapcsoló (pedál)		FC4/FC5	
	Láb vezérlő (pedál)		FC7	
	Hangszer állvány		L-6/L-7	